Багряно-алые родники

(Fountains of Bright Crimson (2825))

(версия 1.0)

Перевод:	Samouse
Редактура:	
Сборка:	alex56

Уважаемые читатели, перевод данного текста выполнялся для проекта «Россия в ночи», если после прочтения данного материала у вас остались положительные впечатления, и вы

хотите помочь дальнейшему развитию horror-игр в России, то вы можете этому поспособствовать, переведя посильную суммы на счет 410011595065548, в Яндкс-деньгах или на кошелек Вебмани – R595417461885.

Заранее спасибо!

Содержание

Введение.....4
Действие I: Беспокойные Тремеры.....12
Действие II: Сумасшедший.....34
Действие III: Бег по Святому городу.....49
Действие IV: Лабиринт в руинах.....74
Действие V: Аббатство на горе Сион.....84
Заключение и последствия.....94
Приложение.....98

Если я забуду тебя, Иерусалим, – забудь меня десница моя;
прилипни язык мой к гортани моей, если не буду помнить тебя,
если не поставлю Иерусалима во главе веселия моего.

Псалом 137: 5-6

Примечание

Как и **«Ночи Иерусалима»** (**«Jerusalem by Night»**), эта книга затрагивает вопросы веры и историчности, и может нанести кому-либо оскорбление. Город Иерусалим неоднократно становился местом наиболее священных событий в духовной истории человечества, и эта попытка согласовать религию, историческую точность и требования игровой механики подразумевает, что результат понравится не всем. Эта история была написана и разработана со всем должным уважением к иудаизму, христианству и исламу в надежде получить в итоге книгу, которая была бы интересна, информативна и почтительна ко всем затронутым проблемам. Если вопросы веры и религии, рассматриваемые в контексте

игровой системы **«Вампир: Темные века»**, не являются вашей излюбленной темой для беседы за чашечкой чая, автор и разработчик настоятельно рекомендуют вам пройти мимо этой книги, чтобы в ином случае не чувствовать себя оскорбленным.

Введение

Книга **«Багряно-алые родники»** – это история, происходящая в Иерусалиме в эпоху раннего Средневековья, а точнее, в 1197 году. Однако действие книги возвращает участников игры к одному из самых мрачных эпизодов в истории этого священного города. В 1099 году стены Иерусалима были взяты воинами Первого Крестового похода, захватившими город во славу христианской веры. Всех, кто ворвался в город, охватило безумие и ярость, и завоевание превратилось в резню. Улицы были залиты кровью, поскольку и смертные и каиниты рубили без разбора женщин, стариков, детей вместе с немногими выжившими защитниками города. К тому времени, как таинственная жажда крови рассеялась, Иерусалим напоминал скотобойню, а каиниты, сопровождавшие захватчиков, либо погибли, либо исчезли без следа. Авторы хроник назвали это время «Кровавой Неделей» и сбросили со счетов, как тайну, разгадать которую не под силу никому. Проходили годы, но никаких новых откровений об этой трагедии не обнаруживалось, и в конце концов ужас и паника были позабыты.

Все это случилось почти столетие назад. В 1197 году Иерусалим процветает, но в городе неспокойно. Христианские паломники, торговцы-мусульмане, иудеи – хозяева лавок варятся в едином котле, поддерживая хрупкий мир; пятилетнее перемирие, заключенное между Салах-ад-Дином и Ричардом I Английским[1], вот-вот закончится. И где-

[1] Возможно, имеется в виду договор, заключенный в Яффе, после битвы за город, в которой победу одержали крестоносцы. Яффское перемирие было заключено

то под городом уже зашевелились давно погребенные тайны Кровавой Недели.

Это повесть о Первом Крестовом походе и о тех несчастных потерянных душах, кто уцелел в Кровавую Неделю.

Это рассказ о воплощенном безумии. Это – история Иерусалима.

Как использовать эту книгу

«Багряно-алые родники» – независимая история для хроники в рамках игровой системы **«Вампир: Темные Века»**. Лучше всего она работает вместе с книгой **«Ночи Иерусалима»**, хотя играть в нее можно и отдельно. Описание независимых персонажей, представленных в **«Ночах Иерусалима»**, чье присутствие – неотъемлемая часть сюжета, перепечатано для удобства рассказчиков, не имеющих под рукой основную книгу; кроме того, здесь приведены карты региона и города. Рассказчикам рекомендуется как минимум ознакомиться с географией и историей Иерусалима перед тем, как браться за игру по книге.

Обзор

В игре по книге **«Багряно-алые родники»** могут участвовать вновь созданные персонажи, или же герои, созданные ранее в рамках системы **«Темные Века»**.

на три года, оно закрепляло за крестоносцами владение землями от Тира до Яффы, а также гарантировало христианским паломникам и торговцам беспрепятственный доступ в Иерусалим. Боевые действия, однако, остановились фактически на более долгий срок, так как в 1192 году Ричард был пленен и отпущен лишь в 1194 году, а в 1193 году умер Салах-ад-Дин, и его наследники, не договорившись, разделили его завоевания между собой. Новый, Четвертый Крестовый поход пришел в Святую Землю только в 1202 году.

Независимо от того, разыгрывают ли сюжет книги отдельно или как сцену в уже начатой хронике, процедура создания персонажей должна проходить в общепринятом порядке за одним исключением: рассказчик дает игрокам 15 дополнительных свободных очков для распределения по характеристикам, чтобы лучше справляться с уготовленными им трудностями.

Помните, Святая Земля в 1197 году решительно не напоминает Землю Обетованную: это территория веры, мучимая жарой, покрытая пылью и кровью. Создавая персонажей для книги «Багряно-алые родники», игроки должны тщательно ознакомиться с материалом, изложенным в этой книге, а также, возможно, в **«Книге секретов рассказчика»**. Более того, им следует иметь четкие представления о том, зачем и по чьим указаниям их персонажи прибыли в Иерусалим. Этот город – очаг тления религиозного конфликта, гнева и едва подавляемое насилие; все это в мире каинитов проявляется еще сильнее, чем в мире смертных, и поэтому вампиры не рискуют появляться здесь без веской причины.

Краткое изложение истории

Завязка

Эта история начинается в Иерусалиме со встречи персонажей в убежище Брата Бернарда, Малкавиана, обитающего в Святом Городе. Он созвал героев, чтобы те оказали ему помощь в некой миссии, разрешившей бы чудовищно сложную проблему. Суть ее в том, что в город, вероятно, прибыла группа волшебников-инферналистов,

известных тянущейся за ними цепью убийств Каинитов, с целью истребить местную популяцию вампиров.

Если кто-либо из персонажей не захочет браться за такую «работу» (возможно, потому, что разум Бернарда в достаточной мере пошатнулся, или ему просто не верят), хозяин убежища подсластит пилюлю сделки обещаниями богатства, земельных владений и титулов. Тот очевидный факт, что на деле Бернард не обладает ничем из перечисленных даров, должен лишь придать пикантности интересу персонажей к проблеме: на что сможет наложить лапу столь разгневанный и отчаявшийся священнослужитель? Как только герои соглашаются и приступают к выполнению своего задания, они обнаруживают, что попали в ловушку. Те, кого им описали как «инферналистов», на самом деле оказываются Тремерами, прибывшими в город по своим делам, и их смерть будет отомщена.

Втравив персонажей в беду, Бернард, однако, выражает желание помочь им – за определенную цену. Они заглотили наживку вместе с крючком и леской, и теперь вынуждены будут заниматься настоящей проблемой. Вампира, называющего себя «Пять» (его кличкой стало одно из немногих слов, которые он, видимо, способен выговорить), видели в подземных пещерах, катакомбах и канализационных протоках города; он выл и вопил так громко, что мог бы поднять мертвых – в смысле, настоящих мертвецов. Бернард желает, чтобы персонажи нашли Пять и доставили его на попечение старого Малкавиана.

В ходе своего расследования герои обнаруживают бродячего каинита и понимают, что Пять – пережиток Кровавой Недели[2], случившейся в 1099 году. Он бормочет всякую бессмыслицу о диаблери, безумии и потерянной душе и неистово ищет что-то в городских стенах. Когда персонажи приводят несчастного к Бернарду, на них нападает Ассамит по имени Рашид ибн-Мусафир, жаждущий отомстить за события 1099 года. Рашид отлично спланировал свое нападение и потому успевает прикончить таинственного Пять, перед тем как раствориться во тьме.

Развитие сюжета

После этого герои путешествуют по городу, открывая для себя святые места, встречаясь со странными людьми и собирая информацию о бредовых высказываниях бедняги Пять. Их расследование ведет их сквозь заброшенные районы Иерусалима и улицы, несущие на себе отметины мести и религиозных гонений.

История безумца, вопящего что-то про кровь, разлетелась среди смертного населения Иерусалима, и многих людей охватила паника. Каиниты города уверовали в то, что кровь, о которой вещал Пять, принадлежит Патриарху, и стали действовать сообразно этим сведениям. Рашид ибн-Мусафир жаждет отомстить последним из крестоносцев, участвовавших в Кровавой Неделе, и решает, что персонажи вполне способны привести его к большему количеству целей. А в монастыре, расположенном

[2] Исторически этому соответствует взятие Иерусалима в результате Первого Крестового похода и последовавшая за ним резня, в результате которой практически все население города, в том числе мирное, было перебито крестоносцами, а сам город разграблен.

неподалеку от города, группа вампиров Баали начинает собственные эксперименты…

Во всей этой кутерьме герои вынуждены искать ответы на вопросы, оставленные почившим Пять. Кем он был на самом деле, и какой смысл несли его слова? Если Пять хранил какие-то столь важные секреты, за которые Бернард и другие вампиры охотно расстались бы со своей не-жизнью, то для самих персонажей шансов выйти из игры уже нет. Побеседовав с Каппадокийцем Адамом и собрав информацию о том, как Пять пробрался в город, героям предстоит пройти по следам тех, кто погиб в Кровавую Неделю. Они запутываются в паутине застарелой вражды и столь же древних недоразумений.

В конце концов персонажи оказываются за Сионскими вратами, к северу от города, где и находят ответ на загадку, оставленную им Пять. Воды одного из источников в городе внезапно стали кроваво-красными. Некий человек сделал пять глотков из этого ключа, который, по-видимому, нес в себе *витэ* самого Малкава. В его хижине персонажи узнают правду о Малкаве и его потомках, придут к пониманию сущности безумия и, возможно, сделают первые шаги по дороге к согласию с собой.

Финал

В заключительной части истории персонажи, проследившие путь компаньонов Пять до руин под городом, должны сделать простой выбор: их собственная жажда власти или единая печальная судьба для всех Каинитов. Древние опасности, скрытые под Святым городом, угрожают

здравомыслию героев и их не-жизни. В игру вступает еще одна сила: вампиры Баали, хранители аббатства на горе Сион – покоящегося на холме подле Иерусалима монастыря, чьи стены вот-вот рассыплются под грузом времени.

Баали, возглавляемые отцом Джотто Вердуччи, убеждены в том, что вплотную подобрались к разгадке тайны исчезновения Малкава; кроме того, они вычислили четырех оставшихся крестоносцев – последних, кто уцелел в Кровавую Неделю. Каждый из этой четверки бормочет свою часть общего древнего ребуса, и только прибавив к ним бредовые высказывания Пять, можно понять смысл загадки.

Однако же, Пять мертв, а его секрет известен лишь персонажам.

С помощью Адониджи, герои прокладывают себе путь под аббатством, стремясь найти крестоносцев до того, как их самих обнаружат Баали. Используя свою находчивость и настойчивость, они добираются до самого центра этого запутанного клубка и узнают, каковы были последние слова Малкава. Секрет исчезнувшего Патриарха, наконец, всплывает на свет – или будет навек утерян благодаря жадности и предательству некоего Носферату. Враги подступают со всех сторон, и персонажам приходится вступить в битву умов и боевых умений. Если они одержат победу, они не только выживут, но и не позволят могуществу Малкава упасть в заботливо подставленные руки Баали.

Если их ждет поражение, последствия будут ужасающими.

Действующие лица

Брат Бернард, Малкавиан

Брат Бернард – набожная личность, трогательно пекущаяся о чужих интересах – правда, в собственной манере. Он клянет себя за то, что вынужден демонстрировать персонажам свою двуличность, но не остановится ни перед чем, чтобы раскрыть тайну Кровавой Недели. Как и прочие Малкавианы в городе, он поклялся Носферату в том, что не войдет в катакомбы под городом. Поэтому он подтолкнет героев на путь приключений и пообещает им награду в случае успеха.

Раннульф, Носферату

Раннульф – относительно молодой каинит, Обращенный лишь недавно, зато знающий город и его округу, как на поверхности, так и под землей. Его амбиции велики, а его жажда власти совершенно ускользнула от внимания его сира. Раннульф считает, что над ним довлеет проклятие слабой крови (он принадлежит к 11-му поколению), и сделает что угодно, чтобы понизить свое поколение. Доверять ему можно – но лишь до тех пор, пока ему платят звонкой монетой и следят за тем, что он делает.

Рашид ибн Мусафир, Ассамит

Один из наиболее могущественных Ассамитов города, Рашид фанатично предан своему клану и своей вере. Он чувствует, что крестоносцы, пришедшие в город в 1099 году, были не более чем зверьми, заслуживающими животной смерти. Он любой ценой выследит выживших в резне и добьет их.

Адониджа, Мудрец и Защитник Святой Земли

Адониджа (под этим именем он известен в городе) – глубокий старик с печальными глазами. Он прислуживает у Гробницы Царя Давида, подле Источника Иезекии[3]. Ему многое известно о видениях Малкава и проклятии крестоносцев. Именно он даст персонажам последний кусочек головоломки, а также поделится с ними кровью, которая влилась в Источник Иезекии, когда Пять был уничтожен.

Отец Джотто Вердуччи, Баали

Городские Баали сумели пленить четырех остальных крестоносцев, выживших в городских подземельях, но не осознали, что в умах этих несчастных затерялся фрагмент души самого Малкава. Они жаждут понять, в чем причина изменения их вампирического состояния, и узнать, какую власть способно дать это понимание. Если это будет возможно, отец Вердуччи попробует прикарманить эту власть в личное пользование, чтобы сокрушить силу веры, таящуюся в Святом Городе и начать его Очищение грехов, которое коснется как смертных, так и вампиров.

Историческая справка

В реальной истории после взятия Иерусалима крестоносцами действительно имело место убийство невинных жителей города. Исторические документы того времени рассказывают, что улицы города были так обильно залиты кровью жертв резни, что всадник на лошади с трудом

[3] Имеется в виду родник Гихон, или Гион, он же источник Девы Марии, расположенный в Кедронской долине юго-восточнее Старого Города Иерусалима. По приказу царя Иезекии (Езекии) в скале был прорублен извилистый туннель, по которому воды источника были направлены к Силоамскому пруду. Туннель был «вновь» открыт Чарльзом Уорреном в 1865 году.

мог пробраться по ним, а тела жертв складывали в кучи, как дрова.

Иными словами, случившееся произошло без всякого вмешательства вампиров. Хотя книга приписывает Малкаву участие в этих событиях, истина состоит в том, что крестоносцы XI века не нуждались в помощи каких-либо чудовищ.

Своих монстров они принесли с собой.

Действие I: Беспокойные Тремеры

Эта история задумывалась не как понятный каждому путеводитель по Иерусалиму, и не как сборник всевозможных сюжетов, охватывающих все регионы внутри и вокруг Святого Города. Книга, скорее, создавалась, чтобы затронуть многие из интриг и целей каинитов Иерусалима и при этом познакомить читателя с особенностями города, которые можно использовать в гораздо более продолжительной хронике. Помните, что Иерусалим, представленный в этом сценарии – вовсе не тот, с которым мы знакомы в современности; это куда более мрачное и опасное место.

Совершенно необязательно, чтобы для всех персонажей история начиналась в одной котерии или даже в одной стране. Призыв к Крестовому походу достиг ушей множества мелких дворян Англии, Франции и Испании, а также множества мавританских стран, и любое из этих сообществ могло направить в регион кого-то из персонажей для выполнения особого задания. Намерение отправиться в Святую Землю в качестве наемника – отнюдь не фантазия; всем известно, что срок перемирия, заключенного Ричардом с маврами, заканчивается, и работы для солдат удачи вскоре будет много. С другой стороны, есть и иные способы доставить персонажей в Святую Землю – торговля, приказ сира, пророческие видения и даже призыв от каинита, искушенного в Дисциплине Присутствия.

Если герои уже находятся в Иерусалиме, или ваша хроника начинается там, тогда им должно быть известно о

Малкавиане по имени Брат Бернард. Он свяжется с персонажами по отдельности, с помощью упырей, записок или собственных возможностей, и попросит их помощи в «одном весьма неприятном деле». Сообщество каинитов считает Малкавиана, в общем-то, существом безвредным, забывчивым и странным, но не злобным, а награда, которую он предлагает за помощь, чудесным образом оказывается именно тем, что каждый из персонажей очень, очень хотел бы уметь (всегда хорошо уметь Украсть Секреты). Тот факт, что Бернард и сам не владеет этим искусством, на момент предложения неважен.

Так или иначе, персонажи оказываются в Иерусалиме, в выгоревшем остове когда-то шикарного дома, затерявшегося где-то в лабиринте мощенных булыжником улиц. Крыша и стены здания выглядят относительно целыми, хотя штукатурка и каменная кладка местами осыпались, из-за чего здание выглядит так, как будто поражено проказой.

Где-то в глубине дома мерцает одинокий факел.

Здание стоит на пересечении сразу трех улиц, в круговерти проулков старейшей части города. Когда-то его стены были выбелены и чисты, но сейчас они осыпаются, и грязная земля вокруг покрыта крошевом побелки. Мимо дома под светом звезд туда-сюда шныряют крестьяне, торопясь найти приют в эту безлунную ночь. На других улицах горят фонари, а свет из окон льется на мостовые. Но здесь узкую улочку пересекают лишь тени.

Между моментом прибытия последнего персонажа и собственно началом сюжета проходит лишь несколько мгновений. Каиниты стоят на пороге дома, имеющего столь

жалкий вид, старая дубовая дверь со скрипом отворяется, и из темного нутра здания, вздымая клубы пыли, выходит человек.

Этот юноша (Прорицание покажет, что он – упырь), худощавый и нервный, стоит в дверном проеме, как будто пытается укрыться в нем от порывов ветра, гуляющего по городским улицам. На нем простой коричневый балахон, подпоясанный веревкой. Его голова не обрита, как это было бы у настоящего монаха, и он не окружен аурой почтения, как это бывает со служителями Церкви. Тем не менее, он смущенно представляется гостям как Брат Тимоти, «помощник хозяина». Он переводит взгляд с одного героя на другого, как будто желает составить о них собственное мнение – это дает самим персонажам время, чтобы, в свою очередь, оценить его самого. Юноша несколько раз прочищает горло и теребит документы, которые держит в руках, и лишь затем обращается к героям высоким, трепещущим голосом. Он приветствует каждого по имени, проверяет их документы – вот для чего нужны были бумаги – и приглашает их внутрь дома. Помещение внутри также выглядит потрепанным, стены и пол голые, а в расшатанном дверном проеме стоит одинокий человек. Он одет хорошо, но неброско.

– Я говорю от имени авторов приглашения, – произносит он. – Если вы войдете внутрь, я попытаюсь доказать вам, что предлагаемое нами предприятие стоит проделанного вами долгого пути. Пожалуйста, входите. – За его спиной скрипит, поворачиваясь на петлях, обломок двери, и он делает шаг в коридор.

Мебель в доме отсутствует; пустой коридор с влажными пятнами на стенах ведет к большой гостиной, расположенной в центре когда-то великолепного здания. Там, в единственном кресле, поставленном точно по центру комнаты, котерию ожидает дородный монах, то и дело сплетающий пальцы своих рук.

– Ах, как хорошо, что вы пришли, как хорошо, как умно. Да, да, выбирайте стул, садитесь, чувствуйте себя как дома – Других стульев в комнате нет, но монах, кажется, слишком занят своими мыслями, чтобы замечать это.

– Дорогие друзья, – начинает он, хотя не знаком лично ни с кем в комнате, кроме собственного упыря, – я – тот, кто пригласил вас сюда, и я так рад, что вы откликнулись на мой зов о помощи. Знаю, ваш путь был долог, и вы утомлены, но мне было весьма важно побеседовать с вами о своей проблеме немедленно. Меня зовут, – продолжает он, не переводя дыхание, – брат Бернард. Некоторое время назад в Святой город прибыла группа незнакомцев, назвавшись паломниками. Лишь совсем недавно нам – то есть моим собратьям, обитающим в городе, и мне – удалось узнать их истинную сущность. Но к тому времени было уже поздно. Слишком поздно. – Он вздыхает, и его огромная туша сотрясается в такт. – Теперь же они знают все о том, когда и куда я иду, а их адские прислужники шпионят за мной от заката до рассвета! Вы не поверите, к каким ухищрениям я вынужден был прибегнуть, чтобы сохранить эту нашу встречу в тайне от них! Видите ли, они инферналисты. Адские чудища, убивающие наших собратьев. Вот и сейчас они пользуют своими мерзкими умениями нашу сестру-каинитку,

проделывая с ней вещи, от которых ваши души содрогнутся во гневе. Ах, друзья мои, – всхлипывает он, – вы просто обязаны помочь нам, или вскоре весь город окутается пламенем, и Зверь пожрет всех нас.

Бернард еще продолжает что-то бормотать, но суть его рассказа ясна: инферналисты прибыли с намерением провести в Святом городе некий темный ритуал. Они украли у Бернарда кое-что, и он хочет вернуть эту вещь. Несколько раз он пытался вернуть ее самостоятельно, но не смог. Бернард и «другие», чьих имен он не называет, хорошо заплатят персонажам, если те преуспеют там, где он потерпел неудачу. Бернард намерен упорно добиваться согласия героев оказать ему помощь. Если необходимо, он станет использовать Дисциплины, чтобы подкупить или обманом втянуть их в дело; не постесняется он и поунижаться перед ними. Если уж дело дойдет до совершенных крайностей, Бернард, потеряв терпение, будет угрожать персонажам. Надеемся, однако, что этого не случится.

Бернард подчеркивает: он не желает, чтобы действия персонажей можно было бы как-то связать с ним – именно поэтому он собрал вместе группу совершенно неизвестных, ничем не примечательных каинитов. Для них будет гораздо проще подобраться вплотную к инферналистам, чем какому-нибудь известной личности вроде Тимоти. В конце концов, эти негодяи могущественны, и Бернарда и его слуг они хорошо знают.

Очевидно, что весь этот спектакль шит белыми нитками; этот дом явно не принадлежит Бернарду, а то, что он обещает

в обмен на помощь, он явно не способен дать, но с его проблемой, по-видимому, нужно разобраться столь срочно, что персонажи не могут позволить себе не придавать ей значения. Если им наплевать на то, что инферналисты вот-вот выйдут на охоту в Святой город, а Бернарда они считают просто несущим бред чудаком (надо сказать, он *и есть* несущий бред чудак, но это не значит, что он ничего не затевает), герои навлекают на святейший город на земле угрозу быть разрушенным дьявольскими силами – но сами-то они находятся в самом центре этого города! Бернард располагает некими «доказательствами» своей истории – отчетами о недавних посещениях святынь, свидетельствами адских ритуалов, проводившихся за стенами города, тучи мух, заполонившие некоторые кварталы города, и так далее. По сути, все, что он предъявляет персонажам, так или иначе указывает на присутствие инферналистов в черте города.

Однако Бернард на самом деле проворачивает собственную аферу; он натравливает персонажей не на ту добычу. Бернарду неизвестно, кто на самом деле является инферналистами (это станет ясно в III – V актах), но он точно знает, кто ими *не* является, и это именно те каиниты, на кого он указал героям. Те доказательства, которые обнаружились, он использует лишь с целью убедить персонажей в существовании инферналистов – а затем отправить их преследовать кого-то другого.

Как только персонажи дают свое согласие, пусть даже неявное, взять на себя ответственность по выслеживанию инферналистов, за дверью слышится какой-то шум. Второй упырь Бернарда, одетый так же, как Тимоти, вбегает в

комнату, проносится мимо персонажей и падает на колени перед Бернардом.

– Брат, – лепечет он, – там… небольшие… неприятности…

– Говори, – Бернард больше не обращает никакого внимания на героев, а его упырь, хоть и чувствует себя не в своей тарелке, буквально выпаливает то, с чем пришел.

– Та женщина из лазарета, господин, ее похитили демонопоклонники! – Рассказ его недолог: на вампиршу, обитавшую в одной из лечебниц, что ближе к центру города, напали инферналисты и утащили ее в свое логово. Бернарда охватывает бешенство, и он оборачивается к персонажам.

– Пауль покажет вам дорогу. Отправляйтесь не мешкая. Мы не можем позволить им продолжать творить свои нечестивые деяния! Я отблагодарю вас, клянусь мощами святых, только идите! – С этими словами Бернард покидает персонажей и направляется в конюшни, где он, собственно, и обитает. Любой из персонажей, кто решит проследить за ним, услышит лишь бред сумасшедшего, погрузившегося в беседы с самим собой; по большей части это бормотание состоит из повторяющихся описаний неудачных предприятий монаха.

Пауль же действительно знает нужный путь; он не приведет героев непосредственно к месту проведения ритуала, но довольно близко к нему, и сообщит, как отыскать дорогу дальше самим.

– Помните, пожалуйста, меня здесь не было, – молит он, исчезая в ночной тьме. – Защищайтесь умело. Они способны на столь ужасные вещи…

С этими словами он убегает.

«Инферналисты»

Внутри конюшни, расположенной на краю города, группа инферналистов на миг приостанавливает свой ритуал, в ходе которого они хотели принести каинита в жертву темным силам, которым они служат. С каждой смертью их могущество растет, и с каждым убийством они на шаг приближаются к разрушению хрупкого мира, наступившего в Иерусалиме. Персонажи согласились уничтожить злодеев до того, как те продвинутся в своем деле и погрузят весь город в кровавое безумие.

По крайней мере, так считают сами персонажи.

Если герои располагают какими-либо способами определить, что именно происходит в конюшне, они обнаружат следующее: три фигуры читают заклинание на незнакомом языке, слова звучат грубо и похожи на рычание (удачный бросок на *Оккультизм* или *Лингвистику* покажет, что это коптский язык[4]). В их руках окровавленные кинжалы, которыми они выцарапывают колдовские символы на гладком земляном полу. В центре комнаты лежит тело женщины, завернутое в кусок шелка, забрызганный кровью.

Подобраться поближе к конюшне, однако, трудно. «Инферналисты» выставили на углу улицы стража, спрятавшегося в обычной тени. Если он увидит кого-то выглядывающего из окна или субъектов, собирающихся

[4] Язык коптов (одна из египетских народностей), последний представитель египетской языковой семьи. Является последней ступенью развития древнеегипетского языка. После завоевания Египта арабами в VII в. стал постепенно утрачивать свое значение, пока, наконец, не был полностью вытеснен арабским В XI - XII вв. язык отмирает, вытесняемый арабским. Как культовый язык сохранился у коптов до сих пор.

неподалеку, он, разумеется, сообщит об этом тем, кто находится внутри, что приведет к непредсказуемому эффекту.

Субъекты внутри конюшни готовы к возможным проблемам и ждут вторжения, так что схватка неизбежна. Как только персонажи окажутся в нужном месте, их цели ринутся в атаку. Если герои способны двигаться стремительно, они, возможно, смогут удивить засевших в конюшне колдунов, но только если они пожелают вступить в бой сразу же. Иначе беда найдет их первой.

А надо ли сражаться?

Битва в конюшне обещает быть короткой и жестокой. Поскольку в помещении нет никого, кроме участников драки (всех животных на время ритуала отсюда увели), вокруг просто огромные груды соломы, а это означает, что применение Пути Огня угрожает катастрофой. Денелем Темный – не самый лучший в мире тактик, и, если удача в битве обернется против него, он легко может запаниковать и попробовать прикрыть свое бегство с помощью огня. При этом два его ученика будут сражаться до самого конца. К собственному удобству, троица «забыла» сообщить Маре[5], что они собираются делать этой ночью, но тайное высушивание Салюбри без соответствующего разрешения может привести к неприятным последствиям. Даже в случае удачного исхода схватки шансы незадачливых Тремеров на сохранение своих не-жизней крайне невелики, если их затея выплывет наружу. Даже само присутствие котерии в городе стало бы сюрпризом

[5] Основательница капеллы Тремер в Иерусалиме (см. книгу «Ночи Иерусалима» («Jerusalem by Night»), стр. 105-106), глава представителей клана в городе.

для предводительницы местных Колдунов; они еще неделю назад должны были отправиться в Дамаск.

Страж присоединяется к схватке и попытается поразить со спины любого из персонажей, кто его не заметит. При первом же признаке того, что его хозяева терпят поражение, он попробует нанести удар и сбежать. Если персонажам удастся схватить и допросить его, толку будет мало: он ничего не знает. Он – простой солдат из Гаскони, участвовавший в крайне неудачной битве при Хаттине[6]; с тех пор он махал мечом за того, кто больше заплатит. Организаторы ритуала из конюшни – лишь очередные клиенты, и, если герои оставят ему жизнь, он с радостью о них забудет.

Если персонажи решат превратить стражника в упыря, он будет рад и этому. Он станет отличным разведчиком, поскольку довольно хорошо знает город.

Последствия

Как только битва закончилась, а все «инферналисты» убиты или бежали, персонажи могут оглядеться и понять, что они натворили. Символы, выцарапанные на полу, укажут тем героям, кто знаком с искусством колдовства, что сражавшиеся с ними субъекты проводили ритуал Горькой Розы[7], позволяющий сразу нескольким вампирам диаблеризовать одну жертву. Возможно, они действительно были дьяволопоклонниками! Под шелковым покрывалом персонажи находят женщину без сознания с едва заметным

[6] Сражение, произошедшее 4 июля 1187 года между войсками Иерусалимским королевством крестоносцев и силами династии Айюбидов. Крестоносцы были разгромлены мусульманскими армиями под началом Саладина.

[7] Подробнее о ритуале можно прочитать в книге «Грехи крови» («Sins of the Blood»), стр. 96, а на русском языке – здесь.

третьим глазом, расположенным во лбу (ее зовут Аиша бинт Вахиба, и о ней рассказано чуть ниже).

«Инферналисты» на самом деле оказались членами клана Тремер!

Если кто-то из котерии героев принадлежит к Тремерам, он весьма живо сможет представить себе последствия того, что кто-то прервал ритуал и убил его собратьев по крови. Бежать некуда, спрятаться негде. Даже если принести женщину-Салюбри в местную капеллу, это не смягчит гнев лидеров клана – а они, естественно, разгневаются.

Перспективы произошедшего впечатляют, и у персонажей в городе остался лишь один друг – брат Бернард. Им нужно отважиться на то, чтобы вернуться в полуразрушенное здание и поговорить с Бернардом, поскольку, если местные Тремеры найдут героев первыми, они уничтожат их без сожаления и угрызений совести.

Что делать с жертвой?

Если персонажи решат завершить ритуал, начатый Тремерами, пусть делают как знают. Если Бернард или кто-либо из друзей Аиши прознает об этом, героев ждет тяжелое время. Те единственные, кто мог бы помочь им в игре против приятелей Салюбри, уже далеко, а те, кто мог бы защитить их от Тремеров, сами теперь жаждут крови персонажей. На этом этапе сюжета они уже слишком глубоко увязли в деле, чтобы выйти сухими из воды. В игру уже включились иные силы.

Брат Бернард

История. Несчастный брат Бернард – полный, массивный мужчина, обычно имеющий смущенный, потерянный вид. Он не уверен даже в том, где он родился: наверное, Дорсет? Или может быть, это был Дорестадт?[8] Нетвердо знает он и то, сколько лет он топчет эту грешную землю. В какой-то момент своего прошлого он действительно прибился к курии монахов-христиан и потому знает, что связан с Церковью. Вряд ли, однако, Церковь все еще считает брата Бернарда своим сыном. Из монастыря его выгнали после того, как он явил свой норов – даже после нескольких замечаний – и наорал на нескольких братьев-монахов за то, что те не проявили должного раскаяния в грехах, которые, как он счел, они совершили.

Брат Бернард, тем не менее, по-своему глубоко набожен. Он верит, что на него снизошел Святой Дух, благословив его даром «глоссолалии», или умением говорить на универсальном языке, понятном всем прочим чадам Божьим[9]. Его «дар» иногда заставляет его читать проповеди (не всегда понятные простым смертным) в попытке обратить неверующих в истинную веру.

Брат Бернард не помнит и то, как он был Обращен, а также то, когда прибыл в Иерусалим. Зато он твердо знает, что пришел в город в группе нескольких субъектов,

[8] Крупный торгово-ремесленный центр эпохи раннего Средневековья, располагался на территории современных Нидерландов, южнее Утрехта. Служил перевалочным пунктом для купцов, вывозивших товары из глубины континента в города на побережье Балтийского и Северного морей.

[9] Нестыковка: глоссолалия, как христианский тезис, «дар говорения на языках», появилась в отдельных течениях протестантизма в середине XIX – середине XX века в Северной Америке (харизматизм, пятидесятники), хотя отдельные стихи Библии упоминают этот дар. Соответственно, бедняга Бернард, обитавший в Иерусалиме в XI веке, не мог считать себя одаренным таким образом. Кроме того, этот термин используется в психиатрии и медицине, обозначая бессвязную или неосмысленную речь из обрывков фраз и отдельных слов, а также нарушение артикуляции из за патологии мышцы языка.

большинство которых питало странную привязанность к металлическим головным уборам странной формы. Да, вот уж в этом он убежден.

Также Бернард хорошо осознает Зверя, обитающего внутри него, и темные искушения, которым его слабый дух зачастую вынужден поддаваться. Учение Церкви подсказывает ему, что забирать кровь других дурно, однако этот тезис без конца оспаривает его не-живая сущность. Несмотря на все усилия, прилагаемые Бернардом к тому, чтобы следовать учению Церкви, его Зверь иногда вырывается наружу. В слабых попытках мыслить здраво Бернард приходит к заключению, что он должен спасти души неверующих, иначе те станут ужином для каинитов. От его внимания, однако, ускользает тот факт, что он – один из тех самых каинитов, угрожающих его слушателям. Увы, Бернард склонен выходить из себя, если кто-то из его собеседников не понимает, насколько это важно – спасти свою душу.

Странно, но, похоже, единственная вещь, приносящая Бернарду утешение – это время, проводимое им с христианскими паломниками в лечебницах. Его, кажется, не трогают вопли и стоны, издаваемые в агонии умирающими; он сидит подле них и облегчает им страдания. Бернард говорит, что разбирает смысл в криках пациентов, и что они знают, что кто-то слышит и понимает их. Вампирша из клана Салюбри по имени Аиша бинт Вахиба считает, что его присутствие действительно успокаивает пациентов, а сама она добрым словом и твердой рукой помогает самому монаху справиться со Зверем внутри. В качестве ответной услуги тучный Бернард сопровождает беглых собратьев-Салюбри

Аиши в город и за его пределы, хотя для него они – не более чем дружественно настроенные пилигримы, разделяющие его веру и поэтому заслуживающие лучшей защиты, которую он может обеспечить.

Помимо больных и убогих, брат Бернард хорошо ладит с молодыми и невинными. Он приглядывает за Ясминой, девчушкой из клана Равнос, и за женщиной по имени Ханна, калекой-Носферату[10]. Он мечтает о том, как было бы хорошо обладать способностью исцелять, чтобы быть более полезным, но пока он пытается убедиться в безопасности своих подопечных, пока те блуждают по ночным улицам.

Бернард испытывает куда меньшее смущение при контакте с животными, и ему почти что удается отдохнуть в своем убежище, расположенном в бывших конюшнях крестоносцев. В общении с кроткими существами его не так мучает искушение идти против воли Божией, и он обнаружил, что забота о потерявшихся животных позволяет ему достичь некоторого согласия с самим собой. Кроме того, приманить зверей гораздо легче, даже если их кровь не столь вкусна и питательна, как человеческая.

Внешность. Брат Бернард не уделяет особого внимания своему внешнему виду. Его ноги покрыты мозолями, а тело укутано в лохмотья, достаточно теплые или достаточно прохладные, в зависимости от сезона. Свой гардероб он обычно подбирает на городских мусорных кучах.

Подсказки для отыгрыша. Бернард – прямолинейное, простодушное, наивное существо с весьма коротким терпением. Когда на него снисходит одухотворение, его речь

[10] Сведения о подопечных Бернарда можно найти в книге «Ночи Иерусалима» («Jerusalem by Night»): о Ханне – на стр.92 - 93, о Ясмине – на стр.95 – 97.

становится бессвязной и теряет смысл, но чаще его реакцией становится агрессия.

Убежище. Брат Бернард обитает в конюшнях, которые когда-то занимали скакуны рыцарей-тамплиеров.

Секреты. Если бы брат Бернард и располагал какими-нибудь секретами, он не удержал бы их в памяти достаточно долгое время, чтобы кому-нибудь поведать. Он ничего не знает о подпольщиках Салюбри, которым он помогает и которых поддерживает, что последних, в свою очередь, весьма устраивает.

Влияние. Никакого, ни в какой области… за исключением, пожалуй, способности брата Бернарда появляться в неподходящих местах в еще более неподходящее время, вспарывая размеренное течение ночи своим бредом. Иногда в его бессвязной речи можно что-нибудь разобрать – но тот факт, что его услышали, вовсе не означает, что ему поверили.

Судьба. Брат Бернард так и не обретет здравого рассудка, как и не сможет хоть как-нибудь уравновесить между собой противоречивые требования своей мятущейся души. В конце концов, через несколько столетий он будет уничтожен парой вампиров Равнос, которым надоест его привычка пугать лошадей.

Клан: Малкавиан.

Сир: Неизвестен.

Натура: Кающийся.

Маска: Фанатик.

Поколение: 9.

Становление: Год неизвестен.

Внешний возраст: около 45 лет.

Атрибуты:

Физические: Сила 4 (Широкие плечи), Ловкость 1, Выносливость 4 (Не знающий усталости).

Социальные: Внешность 4 (когда несет свой бред – падает до 0), Манипулирование 2, Обаяние 1.

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 1.

Способности:

Таланты: Рукопашный бой 4 (Обхват), Эмпатия 2, Запугивание 1.

Умения: Обращение с животными 2, Ремесла 1, Травничество 2.

Знания: Академические науки 2, Лингвистика 1, Оккультизм 2, Политика 1, Теология 2.

Дисциплины: Анимализм 2, Прорицание 4, Помешательство 4, Стойкость 2, Затемнение 2, Могущество 2.

Окружение: Союзники 2, Стадо 2, Сторонники 2.

Добродетели: Совесть 4, Самоконтроль 1, Храбрость 3.

Путь: Святость 9.

Сила Воли: 2.

Примечание: В каждый момент брат Бернард может действительно верить в то, что говорит, вплоть до того, что может показаться, будто некая внешняя сила подбрасывает его нежной психике то или иное мнение. В этом случае практически невозможно поймать его на обмане, если у вашего персонажа дисциплина Прорицания имеет значение 2 (или ниже). И потом, он просто может врать. Но это уже зависит от рассказчика.

Слуги Бернарда

Тимоти

Натура: Кающийся.

Маска: Опекун.

Атрибуты:

Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 3.

Социальные: Внешность 2, Манипулирование 2, Обаяние 1.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 2.

Способности:

Таланты: Бдительность 1, Рукопашный бой 1, Уклонение 1, Эмпатия 3, Хитрость 1.

Умения: Ремесла 2, Травничество 3, Музыка 2, Скрытность 1, Выживание 1.

Знания: Академические науки 3, Народная мудрость 1, Знание законов 1, Лингвистика 2, Медицина 2, Оккультизм 1, Ведение хозяйства 3.

Дисциплины: Прорицание 1.

Внешность. Тимоти – молодой человек, ростом чуть выше среднего, хрупкого телосложения. В его светлых волосах неряшливо выбрита тонзура; в качестве одежды он носит грубое подобие монашеской рясы.

Подсказки для отыгрыша. Тимоти тих и скромен, но проявляет значительную силу, выполняя поручения Бернарда. Он прекрасно понимает смысл его причитаний, и он лишь печально качает головой, когда речь его хозяина совершенно сбивает с толку кого-то еще.

Пауль

Натура: Защитник.

Маска: Фанатик.

Атрибуты:

Физические: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3.

Социальные: Внешность 2, Манипулирование 3, Обаяние 1.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 2.

Способности:

Таланты: Бдительность 3, Рукопашный бой 3, Уклонение 2, Запугивание 1, Воровство 2, Хитрость 1.

Умения: Обращение с животными 1, Стрельба из лука 2, Этикет 1, Холодное оружие 2, Верховая езда 2, Скрытность 1, Выживание 1.

Знания: Академические науки 1, Народная мудрость 3, Лингвистика 2, Медицина 2.

Дисциплины: Не владеет.

Внешность. «Брат» Пауль – постаревшая копия Тимоти, с лицом, иссеченным шрамами и грубыми руками человека, привыкшего к физическому труду. При этом он выше своего собрата и более худ.

Подсказки для отыгрыша. Когда Бернард неподалеку, Пауль изображает предельное раболепие. Когда же этот упырь один, он уже не так бесхребетен. Он знает, куда и зачем идет, и знает, как вести себя в сложной ситуации. Он носит монашеское одеяние, но в груди его – сердце воина, ну, и немного – головореза.

Дом – место встречи

Если кто-либо из персонажей воспользуется провалами в рассудке Бернарда и будет иметь желание и возможность осмотреть дом, его ждет разочарование. Очевидным станет тот факт, что ни Бернард, ни кто-либо из его спутников не живет здесь, и человеческие руки не касались здания многие годы. Внутренняя отделка стен пообтрепалась, и лишь правая сторона здания не тронута гнилью. Под домом, однако, находится укрепленная кладовая с открытой железной дверью, которую можно закрыть на засов изнутри. На одну-две ночи она может стать отличным пристанищем.

Котерия Тремеров

Стражник

Физические: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3.

Социальные: Внешность 2, Манипулирование 2, Обаяние 2.

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 2.

Таланты: Бдительность 3, Рукопашный бой 2, Уклонение 2, Запугивание 1, Хитрость 3.

Умения: Холодное оружие 3, Верховая езда 1, Скрытность 4, Выживание 2.

При себе: короткий меч и два ножа, сбалансированные для метания

Денелем Темный

Клан: Тремер.

Сир: Мирцея.

Натура: Автократ.

Маска: Тиран.

Поколение: 10.

Становление: 1102.

Внешний возраст: около 35 лет.

Атрибуты:

Физические: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 3.

Социальные: Внешность 3, Манипулирование 2, Обаяние 2.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 4 (Коварство), Сообразительность 2.

Способности:

Таланты: Актерское мастерство 3, Бдительность 2, Уклонение 1, Эмпатия 3, Запугивание 4 (Чтение скрытых знаков), Лидерство 2, Хитрость 2.

Умения: Этикет 3, Холодное оружие 2, Верховая езда 1, Скрытность 3, Выживание 1.

Знания: Академические науки 4, Расследование 3, Лингвистика 4 (Мистические языки), Знание закона 1, Оккультизм 3.

Дисциплины: Прорицание 4, Доминирование 3, Тауматургия 3.

Путь Тауматургии: Путь Крови 3, Путь Огня 2.

Окружение: Контакты 2, Ресурсы 4, Сторонники 3.

Добродетели: Совесть 3, Самоконтроль 3, Храбрость 5.

Путь: Путь Человечности 6.

Сила Воли: 9.

Внешность. Денелем – невысокий, смуглый субъект, укутанный в широкие черные одежды. Он немного напоминает стереотипного колдуна, старается изо всех сил,

чтобы сыграть на этом образе и потому украшает себя всевозможными «мистическими» побрякушками. У него круглое, румяное лицо с пышными черными усами и редеющей шевелюрой; в небольших, мясистых руках он сжимает кинжал.

Подсказки для отыгрыша. Денелем – воплощение пословицы про ребенка, которого застали запустившим руку в вазочку со сладостями. Ярость от того, что его занятие прервали, усугубляется тем фактом, что Денелем вообще-то не должен был этим заниматься. Посему для собственной защиты свидетелей нужно устранить.

Примечание. Два прочих Тремера следуют приказам Темного буквально, поскольку увязли в деле так же глубоко, как и он сам, и считают, что только он сможет вытащить их. Ни одного из них нельзя назвать глубоким мыслителем, и ни один из двоих не знает больше того, что Денелем рассказывает им.

Григор Валлах

Клан: Тремер.

Сир: Артур Бекк.

Натура: Новатор.

Маска: Проповедник.

Поколение: 10.

Становление: 1150.

Атрибуты:

Физические: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3.

Социальные: Внешность 2, Манипулирование 3, Обаяние 2.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 3.

Способности:

Таланты: Актерское мастерство 1, Бдительность 1, Уклонение 1, Запугивание 1, Хитрость 1.

Умения: Стрельба из лука 1, Ремесло 2, Этикет 2, Травничество 1, Верховая езда 1, Скрытность 2.

Знания: Академические науки 3, Народная мудрость 1, Расследование 3, Лингвистика 2, Медицина 1, Оккультизм 3.

Дисциплины: Прорицание 2, Доминирование 1, Тауматургия 2.

Путь Тауматургии: Путь Крови 2, Путь Огня 1.

Добродетели: Совесть 4, Самоконтроль 3, Храбрость 3.

Путь: Путь Человечности 7.

Сила Воли: 6.

Питер Блюм

Клан: Тремер.

Сир: Донал.

Натура: Одиночка.

Маска: Мастер выживания.

Поколение: 9.

Становление: 1177.

Атрибуты:

Физические: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4.

Социальные: Внешность 3, Манипулирование 2, Обаяние 3.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 2.

Способности:

Таланты: Бдительность 1, Атлетика 2, Рукопашный бой 2, Уклонение 1, Эмпатия 1, Запугивание 1, Хитрость 1.

Умения: Обращение с животными 3, Стрельба из лука 2, Ремесло 2, Холодное оружие 1, Верховая езда 1, Выживание 2.

Знания: Академические науки 1, Народная мудрость 1, Лингвистика 1, Оккультизм 1, Ведение хозяйства 1.

Окружение: Союзники 1, Стадо 1, Статус 1.

Дисциплины: Прорицание 1, Доминирование 2, Тауматургия 1.

Путь Тауматургии: Путь Крови 1.

Добродетели: Совесть 3, Самоконтроль 2, Храбрость 5.

Путь: Путь Человечности 6.

Сила Воли: 6.

Аиша бинт Вахиба, Нянька

История. Аиша вела тихую жизнь в Антиохии, когда по этому региону совершал свое длительное путешествие Ахмет Мечтатель. Как говорил ей он сам, он почувствовал в ней врожденные способности к исцелению и Обратил ее (как рассказывают все остальные, Ахмет просто увидел в девушке то, чего недоставало ему самому: ей доставляло высшее удовольствие в помощи и выхаживании других людей). Итак, жизнь Аиши оказалась разрушена, и она покинула дом и странствовала с сиром в поисках лучшей доли на протяжении большей части столетия. Ее взаимоотношения с Ахметом кардинально изменились в 1133 году, когда Тремер диаблеризовал Савлота, что вынудило Ахмета поставить под сомнение собственные цели и методы. Тем не менее, Ахмет и

Аиша продолжали странствовать вместе до 1140 года, а затем первый решил вернуться в Константинополь, где и пребывает сейчас, мечтая о поисках Голконды.

Аиша считает, что Ахмет предал свое божественное призвание. Более того, она полагает, что ее сир предал свой клан, отказавшись от практических исследований на пути к освобождению. Чему мечты могут научить каинитов? Они суть лишь бегство, отказ иметь дело с суровыми реалиями, обусловленными проклятием Каина. Нет, уход Ахмета не имел смысла, а его бесконечная погруженность в мечты чересчур эгоцентрична для понимания Аиши.

Должна существовать некая причина, по которой Господь позволяет проклятию Каина поражать простых смертных, как и некая высшая цель, по которой Аиша продолжает мечтать о Голконде. Должен быть и иной путь… а путь, в котором Аиша считает себя наиболее опытной – это служение другим. Потайная тьма лечебницы должна нести безопасность, даже при том, что для дитя Савлота в этом мире не осталось ничего доброго.

Итак, Аиша рассталась с Ахметом и его Кругом Грез в Константинополе, и переместилась в Иерусалим. После того, как численность вампиров клана Салюбри резко снизилась, она обратилась к Ласомбра, обитавшему в госпитале аль-Бимаристан аль-Салахи[11], с просьбой о помощи. Пацифико[12] согласился укрыть ее, но только до тех пор, пока Аиша будет использовать свои способности, чтобы облегчить ему получение информации от занемогших пилигримов. Ее

[11] Руины в мусульманской части Иерусалима, предположительно – средневековый госпиталь, датируемый X-XI веком. По крайней мере, в переводе с арабского «бимаристан» - буквально «место больных», т.е. больница.

[12] Подробнее о Пацифико Гриллатти можно прочитать в книге «Ночи Иерусалима» («Jerusalem by Night»), стр. 81 – 82.

положение крайне шатко (она не уверена, что сир Пацифико знает о том, что тот приютил Аишу в лечебнице), но она сохранила не-жизнь, может питаться и лечить людей. Прочие Ласомбра знают лишь то, что больница помогает защитить некоторых из наиболее ценных для них смертных, если те заболеют, а также служит хотя бы одним из обиталищ вампиров, избежавших цепких лап Бонифация[13]. В общем и целом, пока что положение дел устраивает всех.

Местный Малкавиан, брат Бернард, завел привычку временами заглядывать в лечебницу. Хотя само его присутствие раздражает Аишу, он, кажется, способен успокаивать больных. Наум бен Энош, ученый-Салюбри, которого Аиша пытется убедить остаться в Иерусалиме и помочь ей, удаляется вглубь лечебницы, когда в здание заявляется Бернард.

Убежище. Аиша обитает в маленькой келье в глубине лечебницы.

Секреты. Ласомбра могут думать, что они облагодетельствовали Аишу, но и она, в свою очередь, использует их. Заботясь о занемогших горожанах, она также служит связующим звеном между оставшимися Салюбри. Что особенно важно, она руководит подпольем клана, переправляя уцелевших в безопасные места и передавая сообщения и сведения с людьми, проходящими через город. В конце концов, кому потребуется что-то проверять, если пилигрим уйдет из города в том же направлении, что и пришел?

[13] Подробнее о Бонифации можно прочитать в книге «Ночи Иерусалима» («Jerusalem by Night»), стр. 66 – 68.

Влияние. Аиша бинт Вахиба практически незаметна среди других городских каинитов. Именно это необходимо ей, чтобы с наибольшей эффективностью протаскивать своих собратьев мимо самых бдительных членов других кланов.

Судьба. При всех своих благих намерениях, Аиша долго не проживет. В Иерусалиме слишком много каинитов и слишком много языков, болтающих лишнее, чтобы она ускользнула от внимания Тремеров. В 1216 году ее найдут. Но все же к тому времени она успеет спасти не-жизни многих своих собратьев, хотя бы на некоторое время.

Клан: Салюбри.

Сир: Ахмет Мечтатель.

Натура: Опекун.

Маска: Проповедник.

Поколение: 7.

Становление: 1024.

Внешний возраст: 25-30 лет.

Атрибуты:

Физические: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2.

Социальные: Внешность 2, Манипулирование 1, Обаяние 2.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Способности:

Таланты: Бдительность 2, Уворот 2, Эмпатия 2, Лидерство 1, Хитрость 2.

Умения: Ремесла 2, Этикет 1, Травничество 4 (Лекарственные травы), Верховая езда 2, Скрытность 2, Выживание 3.

Знания: Академические науки 1, Народная мудрость 3, Расследование 2, Лингвистика 2, Медицина 4 (Болезни), Оккультизм 4 (Древняя мудрость), Политика 2.

Дисциплины: Прорицание 3, Стойкость 2, Власть над тенью 2, Валерен 4.

Окружение: Союзники 3, Контакты 3, Статус 2.

Добродетели: Совесть 4, Самоконтроль 3, Храбрость 3.

Путь: Рыцарь 9.

Сила Воли: 6.

Действие II: Сумасшедший

Брата Бернарда в доме нет, однако его упырь, Тимоти, ожидает персонажей. Он сообщает героям, что близится рассвет, и им придется ждать внутри. Бернард свяжется с ними вечером. Упырь показывает персонажам скрытую комнату в подвале дома и предлагает им переждать день там. Он также берется передать Бернарду напрямую любую информацию, которую персонажи захотят высказать. Если герои сообщат ему, что убитые «инферналисты» на самом деле оказались Тремерами, Тимоти принимает весьма озабоченный вид. Тем не менее он старается уверить персонажей, что Бернард обеспечит им безопасность.

Следующей ночью, почти сразу после того, как стемнело, Бернард приходит в разрушенный дом. Он исполнен озабоченности и «подлинного» беспокойства по поводу ситуации, и без конца повторяет персонажам, что он не имел ни малейшего представления об истинной сущности целей. Он придерживается своей истории о том, что диаблеристы-Тремеры на самом деле были дьяволопоклонниками, а попытка поймать его на лжи при помощи проверки ауры имеет равные шансы на успех и неудачу. В конце концов, он действительно может верить в то, что говорит.

Однако, утверждает Бернард, теперь возникла другая проблема. Его внимание сосредотачивается на умалишенном вампире – источнике немалых проблем в городе. Ситуация с Тремерами, заявляет он, лишь мелкая неприятность – он

изъявляет полную готовность укрыть персонажей от гнева Тремеров, но у него просто нет времени, ведь его отнимают другие дела.

Разумеется, если бы герои пособили ему в решении этой простенькой проблемки, он, конечно, мог бы обратить свое внимание и на Тремеров.

Теперь персонажи добираются до самой сути вопроса. По городу разгуливает безумный вампир. Носферату не могут обнаружить его убежище и уже пригрозили уничтожить пришельца, как кровавую (в буквальном смысле) помеху; но по собственным соображениям Бернард отчаянно желает заполучить безумца невредимым.

Теперь вместо того Бернарда, что персонажи видели ранее – рассеянного, бездумного, погруженного в свои мысли субъекта – перед ними личность, обладающая железной волей. Он спокоен, даже вежлив, но совершенно не настроен торговаться. Если герои припугнут его, он напомнит, что его упыри (по крайней мере, тот, которого сейчас в доме нет) могут сообщить обо всем Тремерам так же быстро, как и сам монах. Бернард решителен, настойчив и тверд. У персонажей просто нет выбора.

Как только перепалка закончена, Бернард отправляет героев на встречу с каинитом по имени Раннульф, Носферату, которому немало известно о пришлом безумце. Он велит им найти Раннульфа в харчевне «Танцующий лев», дает им рекомендательное письмо и предупреждает их, что Носферату, конечно же, потребует какую-то цену за свои сведения.

Попались!

Итак, ловушка захлопнулась. Персонажей на самом деле призвали в город, чтобы решить проблему с умалишенным вампиром (созданием, который отзывается только на слово «Пять»), не говоря уже о так называемых «инферналистах». Бернард организовал атаку на проводивших ритуал Тремеров, зная, что персонажи согласятся выполнить работу. Он заранее предупредил Тремеров о том, что их попытаются прервать, и убедился в том, что персонажей заметят еще на подходе к конюшне. Теперь же, если герои не выполнят его просьбу, он выдаст их Тремерам, уверенный, что те никогда не заподозрят его собственного участия в деле (в конце концов, предупреждение исходило от него же).

Если же герои заподозрят, что Бернард просто «подставил» их, им придется преодолеть множество препятствий, чтобы доказать это, и, потеряв на этом массу времени, они лишь дадут Тремерам время, чтобы выследить их. В том случае, если персонажи попробуют покинуть город, Тремеры найдут их. При особенно неудачном развитии событий Бернард известит Колдунов немедленно. Умные персонажи сообразят, что стали жертвами обмана, и на время починятся, отложив месть до более подходящей ночи. Наконец, если герои убьют Бернарда, и Тремеры, и союзники Бернарда всех мастей примутся разыскивать их, планируя кровавую расправу.

Раннульф – невысокий, спокойный субъект, в чьих глазах читаются недюжинный ум и хитрость. Когда персонажи находят его (скорее всего, в харчевне «Танцующий Лев», или

же рядом с лечебницей), он выказывает подозрительность и открытую враждебность, если только при них нет бумаги, подтверждающий их статус посланцев Бернарда. После того, как письмо предъявлено, его настроение резко меняется, а речь становится спокойной (она, кстати, имеет слабый французский акцент). Если никто из героев не наделает никаких глупостей, Раннульф в конце концов уведет котерию в укромное местечко, чтобы поговорить о деле. Он всегда готов обменяться информацией, однако следует держать в уме, что он – проницательный делец, и ему известно очень многое из того, что происходит в городе. Кроме того, он знает множество языков – хотя может и не обнаружить этого перед персонажами.

– Этот мужик, – шепчет Раннульф, нервно переводя взгляд с одного персонажа на другого, – без конца ускользает от нас. Он появляется в городе там, где хочет, воет, выкрикивает свой бред и вновь исчезает. Много раз он уходил в катакомбы под Храмовой горой, но мы так и не смогли обнаружить место, где он ныряет в тоннель. Многие мои собратья уверены, что он обитает в руинах к северу от города, но мы никак не можем понять, как он умудряется забираться так далеко, не попадаясь никому на глаза. Я могу отвести вас к тем местам, где он появляется, но и только. Он может вылезти и сегодня ночью – Раннульф оглядывается, оценивая темноту за окном, – сейчас новолуние, а он избегает высовываться под яркую луну.

Раннульф ведет героев к небольшой церквушке у южной стены.

– Здесь крестоносцев впервые охватило безумие, – объясняет он. – Этот самый Пять появлялся здесь трижды, каждый раз в ночь новолуния. – Все дальнейшие попытки продолжить разговор Носферату пресекает, но остается ждать вместе с персонажами.

С приближением рассвета за несколько кварталов от засады раздаются ужасные завывания, за которыми следует душераздирающий крик «Кровь! Кровь!»

Вскоре в поле зрения котерии, ковыляя, появляется и тот, кто издает эти вопли. С его плеч свисает некогда белый плащ, измазанный сажей, грязью и кровавыми пятнами. Персонажи, располагающие достаточным уровнем Знаний в области истории, смогут распознать эмблему на плаще, если смогут подобраться ближе и разглядеть ее.

Это символ рыцарей Первого Крестового похода: красный крест на белом поле, обвитый лилией[14].

Этот человек отзывается лишь на одно слово – «Пять». Очевидно, оно служить ему именем и чем-то еще, поскольку он непрерывно повторяет его в перерывах между бессвязной речью и воплями. Пока персонажи наблюдают, Раннульф шепотом предупреждает их о том, что городская стража наверняка займется расследованием этих криков, если пустить дело на самотек. Он также сообщает героям, что Пять не раз исчезал, как только кто-нибудь пытался подойти слишком близко.

[14] В Первом крестовом походе (и еще два столетия после него) в качестве отличительного символа воины использовали так называемый «иерусалимский крест», якобы сочиненный лично Готфридом Бульонским: большой прямой красный крест на белом (или ином) поле, окруженный четырьмя малыми красными крестами в получившихся секциях. Кресты с «лилейными» концами появились много позже. Крест, сопровождаемый лилиями, появился только в XVII веке как символ гугенотства.

Что касается самого Пять, его действия и слова не несут никакого смысла. Кроме своего «имени», он выпевает слово «requiesco»[15], не поясняя его и не сопровождая каким-либо контекстом. Он может попытаться завести бредовую беседу с персонажами, перемежающуюся вскриками, при этом по его щекам текут кровавые слезы, а руки он запускает в свои волосы и сжимает кулаки. Кое-кто из персонажей может оказаться достаточно чувствительным, чтобы ощутить, как Пять пробует проникнуть в их рассудок (необходимо Прорицание 4 – Украсть Секреты), но безуспешно. Бедняга бормочет что-то о реках крови, о мертвых младенцах, которых он пожирал, о пророчествах, пещерах под городом и о «четырех других». Если кто-либо из героев умеет устанавливать ментальную связь, они потеряются в водовороте образов, ужасающих воспоминаний и отдающихся эхом звуков – все это перемешивается в едином впечатлении. Основная тема, которой одержим Пять – это обряд диаблери над юношей с бледным лицом, проведенный в какой-то глубокой пещере в мерцающем свете факелов. Эта сцена жестока, лихорадочна и пестрит лицами, искаженными желтым отсветом огня. Она разворачивается как бы перед глазами Пять, и в ней участвуют четверо других мужчин; все они ползают по земле и визжат, пока Пять выпивает душу юноши, чье тело затем рассыпается в прах.

– Что-то не так, что-то неправильно, – воет Пять. – Где мои люди?! – затем он начинает кричать снова, на этот раз испуская долгий, протяжный вопль, полный ненависти и

[15] (Лат.) Отдыхать, покоиться, спать, успокаиваться. Формула «requiescat in pace» (покойся с миром) – элемент католической заупокойной молитвы.

безумия. Выдохнув, он бормочет что-то и всхлипывает, затем бросается на колени перед персонажами.

– Пять! Пять! – повторяет безумец, а затем вновь выкрикивает, – requiesco!

Именно в этот момент на сцене появляется Ассамит Рашид ибн Мусафир. Его цель – Пять, и его нападение стремительно, жестоко и эффективно. Если необходимо, он охотно переключится на драку с персонажами, но с убийством Пять его дело сделано, и Рашид вновь исчезает во тьме.

В тот момент, когда Пять умирает, где-то под городом взвывает дух Малкава, и родник, у которого прислуживает Адониджа, вновь начинает сочиться кровью. Хотя на тот момент персонажи этого не знают, любой герой-Малкавиан почувствует великую печаль, охватывающую его до тех пор, пока он остается в пределах города. Эта меланхолия отравляет их душу, возможно, обостряет любые их Психозы (вплоть до конца хроники), но не истощает их. Она просто служит напоминанием о том, что их работа не завершена.

События после убийства

После того, как Рашид убивает Пять, у персонажей останется совсем немного времени, чтобы как-то взаимодействовать с ним. Возможно, будет небольшая стычка между Ассамитом и котерией, но Рашиду не имеет смысла оставаться на месте, и он сделает все, чтобы скрыться (используя Затемнение 4). Ассамиту, который действует исходя из сведений, купленных у Раннульфа (который также пользуется удачным моментом убийства и исчезает), нет дела

ни до смертных, ни до персонажей, и вообще ни до чего еще. Если представится возможность, Рашид обронит отрывистую фразу о том, что жизнь «презренного язычника» он взял в уплату долга за смерть тысяч невинных мусульман, убитых воинами Крестового похода, волной прокатившегося по Святому городу в 1099 году.

Рашид принадлежит к наиболее набожным каинитам-мусульманам Иерусалима. Оказывая помощь Бернарду, персонажи служат делу христиан, желают они того, или нет. Тем не менее, Рашид не совсем готов к войне, а убийство героев может развязать открытую борьбу между городскими группировками. С другой стороны, на убийство Пять, опасного, бредящего безумца, мало кто обратит внимание – или его вообще спустят с рук.

Если персонажи будут искать Раннульфа после убийства, они обнаружат его в конюшне при той же харчевне, где повстречали его впервые, наслаждающегося кровью пьяного юноши. Покончив с трапезой (но не раньше), Носферату снисходит до разговора с героями. Он наслаждается своим бытием в качестве вампира и не желает, чтобы его прерывали; любой персонаж, оторвавший его от еды, приобретет – хотя это, возможно, будет заметно не сразу – коварного и жестокого врага.

В последующей беседе с персонажами он будет утверждать, что ничего не знал о нападении (хотя на самом деле он сторговал Рашиду ту же самую информацию о возможном местонахождении Пять, что и персонажам), и посочувствует им, если они расскажут о произошедшем. Если на него надавить, он признается в своей трусости и начнет

пересказывать героям всевозможные пугающие истории о городских Ассамитах, чтобы отвести от себя подозрения. Также он может сказать, что удрал до того, как Пять начал говорить с персонажами, и поэтому ничего случившегося дальше не видел. Он прибегнет к тому варианту, который покажется ему наиболее удобным, чтобы снискать расположение героев.

Если персонажи вернутся в дом Бернарда, они застанут его рыдающим подле гнилого окна. В руках он держит запятнанный кровью плащ Пять, принесенный ему упырем, который следил за персонажами и был свидетелем беспощадной расправы. Он, очевидно, уже знает, что Пять мертв, но охотно выслушает версию событий, рассказанную героями. Вне зависимости от того, расскажут ли они ему о том, что произошло, или откажутся от дальнейшего расследования, рассудок монаха прояснится, и он расскажет персонажам, что происходит на самом деле.

Бернард стоит у окна, теребя в пальцах плащ мертвого крестоносца; по его щекам сбегают тонкие кровавые ручейки. В темной глубине дома слышны легкие скрипы половиц: слуги ходят туда-сюда, желая принести успокоение хозяину, но не имея возможности помочь.

– Около ста лет назад, – произносит Малкавиан необычайно четко, – Иерусалим захлестнула волна Первого крестового похода. Тот, кого вы видели ночью, – один из немногих выживших в нем, кого посчитали навеки потерявшимся в пещерах под городом. Он был нашим собратом, и когда я видел его в последний раз, пребывал в

здравом уме. Он и еще четверо участвовали в резне, а после исчезли в глубинах катакомб, крича о еще большей крови.

– С того дня их никто не видел и не слышал. Я и мои собратья по крови искали их, но согласно древнему обету нам запрещено заходить в глубокий лабиринт под городом. Даже Носферату говорят об обитающих в этих тоннелях и руинах опасностях, с которыми они сами не хотели бы встретиться. И все же этот странный безумец сумел просуществовать под Иерусалимом больше сотни лет. *Что-то* поддерживало его. В тот день, когда Святой город пал под натиском Крестового похода, я находился вне стен города – мой сир запретил мне заходить за его стены. Именно это спасло меня, иначе бы я пал в Кровавую Неделю. Рассказывают, что святые источники были алыми от крови, и время от времени, то тут, то там видели тех пятерых крестоносцев: они вылезали из пещер и кричали, а затем затерялись в катакомбах. И все же один из них выбрался из подземелий и говорил об остальных. Возможно, уцелели и они. Я не знаю, что означает его «requiesco», но, возможно, это имеет отношение к той силе, которая поддерживала беднягу. Остальных крестоносцев найти просто необходимо, ведь мои видения говорят, что в них заключен источник ненависти, охватившей Иерусалим, и причина его неминуемого уничтожения. Им известна величайшая тайна всех времен, и я готов отдать свою не-жизнь, чтобы открыть ее – и защитить. Тайна Малкава…

Отзвук слов монаха странным эхом гуляет по комнате. Шаги упырей, бродящих по дому, смолкают, и на мгновение затихает, кажется, весь город.

В этот момент каждый из персонажей-Малкавиан должен сделать удачный бросок на *Силу воли (сложность 5)*. В противном случае они буквально застывают на месте, переполненные жуткими видениями и противоречивыми порывами страха и гнева. Ботч означает, что персонажу нужно сделать еще и проверку, не впадет ли он в бешенство. Бернард же продолжает говорить, его слова кажутся всем остальным непреложной истиной и побуждают в героях потребность каких-то срочных действий.

Остальные персонажи также чувствуют некое присутствие древнего разума, проносящегося мимо них; если кто-то установил телепатическую связь с Пять (сквозь невнятные попытки общения с безумцем), он узнает в этой волне прикосновение некой небольшой части души несчастного крестоносца.

– Если Малкав покоится под городом, – продолжает Бернард – тогда этим людям известен секрет его логова. Если их поймают или они откроют этот секрет, то весь Иерусалим может быть разрушен гневом Малкава, или же какие-нибудь злодеи попытаются пожрать его. Он мучается, кричит в ночи, и я слушаю эти вопли уже столетие. И теперь, друзья мои, именно вам выпало развеять эту тайну. Прежде вы спрашивали, чем я заплачу вам за услугу. Итак, я обещаю вам: вы получите все, что обещано, и даже больше. Если вы принесете мне разгадку тайны остальных четырех Рыцарей лилии и освободите их от проклятия, которое движет ими, в уплату я отдам вам собственную не-жизнь – и кровь, и душу.

Предложение Бернарда просто и понятно. Персонажи должны найти и освободить крестоносцев, а взамен они

получат возможность диаблеризовать его. Если герои откажутся, они вольны уйти восвояси, но тогда они никогда не освободятся от воплей в собственном мозгу и ощущения утраты и страданий, вгрызшегося в сами их души. Раньше или позже это чувство превратится в Психоз (Меланхолию), который неизбежно ввергнет персонажей в самоубийственное, апатичное уныние. Неважно, куда они отправятся дальше, их всегда будут преследовать сны Малкава.

А проблема с Тремерами все еще остается нерешенной…

Сообразительные персонажи осознают, что им нечего терять, зато, приняв последнее предложение Бернарда, приобретут многое. Он может оказать им любую посильную помощь, но ему нельзя спускаться под город, чтобы сопровождать героев в их поисках (а еще старому Малкавиану надо оправдать их перед Тремерами). Если расспросы продолжатся, монах расскажет героям еще несколько фактов о сложившейся ситуации в следующей последовательности:

- Человек, которого зарезали у них на глазах, был предводителем Рыцарей Лилии. Некогда его знали под именем Габриэль де Буньяк; по рождению он был французом, а по линии крови – Вентру.
- За последние четыре месяца Пять появлялся семь раз. В трех случаях рядом оказывался Носферату Раннульф, который слышал его вопли. Бернард настаивает, что Раннульф может знать гораздо больше, чем рассказывает.

- Бернард отдает персонажам окровавленный плащ, сказав, что эта вещь может таить секреты предыдущих появлений Пять.

Раннульф

Клан: Носферату.

Сир: Жан де Лайон.

Натура: Бунтарь.

Маска: Мастер выживания.

Поколение: 11.

Становление: 1181.

Атрибуты:

Физические: Сила 2, Ловкость 4 (Увертливый), Выносливость 2.

Социальные: Внешность 2, Манипулирование 4 (Льстец), Обаяние 0.

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Способности:

Таланты: Актерское мастерство 1, Бдительность 2, Атлетика 1, Рукопашный бой 1, Уворот 3, Воровство 3, Хитрость 4 (Быстрая речь).

Умения: Обращение с животными 2, Ремесла 1, Этикет 1, Травничество 1, Скрытность 4 (Исчезновение), Выживание 1.

Знания: Расследование 2, Лингвистика 3, Политика 1, Искусство управления 1.

Дисциплины: Анимализм 2, Затемнение 3, Могущество 2.

Окружение: Союзники 2, Контакты 4, Стадо 1.

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 5, Храбрость 3.

Путь: Человечность 7.

Сила Воли: 7.

Внешность. Раннульф – невысокое и одутловатое создание, с головой, по форме похожей на недозрелую дыню, и чересчур широкой улыбкой. Он одевается так, чтобы подчеркнуть широту плеч и по возможности придать себе внушительный вид. Особенно стоит отметить его пальцы, больше напоминающие когти хищной птицы, чем человеческие конечности.

Подсказки для отыгрыша. Раннульф хитроумен, коварен и пронырлив. Он заботится только об одной вещи: улучшении благосостояния самого Раннульфа. Хотя он не желает предавать собратьев по клану, он обычно не имеет общих дел с прокаженными Енномской долины[16], и очень стремится показать всем окружающим, сколь глупы те, кто пытается перехитрить его. В глубине души он трус, но скрывает это под аурой острого ума и уличной бравады.

Если персонажи выберут неверный тон для общения с Раннульфом, попытаются наложить на него кровавые узы или иным образом заставят его разочароваться в сотрудничестве с ними, они восстановят против себя всех Носферату в городе. Раннульф не обладает особым влиянием, но он вполне обоснованно предан своему клану, и это чувство взаимно.

[16] Енномская долина – одна из двух долин возле старого Иерусалима (вторая – Кедронская долина). Использовалась жителями города для выбрасывания отходов, сжигания мусора и мертвых животных, а также служила местом проведения языческих обрядов. Сюда же из города изгоняли неизлечимо больных (в том числе прокаженных) и прочих «нечистых» (источник: «Паломничество в Палестину», И.П. Ювачев,1904 г.). Согласно «Ночам Иерусалима», именно здесь обитали и местные Носферату. Название долины позже перешло в греческое изложение Библии и в коранические тексты в качестве образа, сопровождающего ад или адские муки (соответственно «геенна» и «джаханнам»).

Рашид ибн Мусафир

Происхождение. Рашид некогда был молодым фермером и жил в Иерусалиме, когда в 1099 году город завоевали крестоносцы. Он спрятался вне городских стен и слышал предсмертные крики, полные ужаса, эхом разносившиеся по равнинам. Изгнание из собственных жилищ и убийства собратьев, совершаемые кровожадными франкскими захватчиками, оставили в душах выживших сильнейший отпечаток. В частности, Рашид в одно мгновение превратился из относительно веротерпимого человека в одержимого идеей. Он дал Аллаху и самому себе клятву, что положит свою жизнь на алтарь освобождения аль-Кудса[17]. Он был уверен, что те, кто поклоняется кресту, на самом деле не следуют заветам собственной святой Книги.

Собрав других обездоленных горожан, которым новые франкские правители закрыли путь в город, Рашид в течение нескольких месяцев терпеливо выжидал подходящей возможности. Одним вечером, собирая сведения, подслушанные в чужих разговорах, он обнаружил раненую Хабибу подле входа в ее пещеру под Масличной горой. Он обработал ее раны, подумав, что ее избили и оставили умирать бесчинствующие франки, после чего она попросила внести ее под свод пещеры ради безопасности.

Изощренные ловушки, расставленные у входа, навели молодого человека на мысль, что женщина была вовсе не простой крестьянкой, а могла оказаться ценным союзником. Рашид заботился о ней в течение всей ночи и нескольких последующих ночей. Когда она стала слабеть, гордость

[17] Аль-Кудс – название Иерусалима в арабском языке.

заставила ее объяснить молодому мужчине свою суть и миссию. В его же памяти всколыхнулись и ожили воспоминания о ночи ужаса, и он с готовностью позволил ей напиться своей крови, чтобы Хабиба оправилась от ран и слабости. Вампирша наставляла его, сделав своим упырем, а позже Обратила, поняв, что для будущих битв ей потребуется союзник как раз с такой горящей в сердце верой.

С самого Становления Рашид сосредоточил свои усилия на том, чтобы отплатить кровью за пролитую кровь. Используя информацию, по крупицам полученную от аль-Айна, он несет месть Аллаха, причиняя огромный ущерб или вовсе разоряя источники снабжения крестоносцев, питаясь исключительно теми, кто, по его сведениям, был замечен в поддержке западных каинитов. Рашид действует в одиночку или в паре с Хабибой, если это необходимо; кроме того, он знаком с Гангрелом по имени Канис и его анималистической манерой действий. Кроме того, он проникся идеей Азифа, мечтающего очистить город от христиан, но считает ненависть Азифа к Бонифацию проявлением узости мышления.

Развитие Дисциплины Превращения сделали Рашида убийцей, приспособленным для работы вне городов: впадая в бешенство, он разделывается с целыми караванами, а следы его когтей часто путают с работой оборотней. Где Ассамит сумел столь быстро изучить эту Дисциплину – неизвестно, хотя ходят слухи, что он не раз сопровождал Каниса в его охоте, ведь обоих одолевает горячая жажда мести.

Одна из немногих радостей Рашида – при всем при том смущающая его до глубины души – это его увлеченность

Шахарой. Несмотря на то, что он все еще имеет долг крови перед Хабибой, Шахара более внимательна и снисходительна к нему, и манит его удовольствиями, получить оторые можно лишь в городе. Ее не заботят некоторые черты его характера, раздражающие прочих каинитов. Его сущность изгнанника исполнена желанием защитить Святой город, его жителей и свою родину. Главная цель Рашида – выставить из Иерусалима пришлых каинитов и усилить собственных собратьев до такой степени, чтобы никакие крестоносцы более им не досаждали.

Внешность. Высокий и крепкий, со смуглой кожей, черными волосами и горящими, как уголья, темными глазами, Рашид не выделяется в толпе. Но его натура затворника и инстинкты одиночки провоцируют пренебрежение окружающих.

Подсказки для отыгрыша. Рашид не интересуется теми, кто не может быть полезен ему в достижении его цели. Те, с кем он общается – за исключением Шахары и Каниса – либо принадлежат к его клану, либо являются потенциальными жертвами. Третьего не дано.

Убежище. Ранее Рашид обитал в пещере на склоне холма, что на другой стороне долины от города, рядом с убежищем Хабибы. Недавно, однако, он взял за обыкновение оставаться с Шахарой в Иерусалиме.

Секреты. Рашид начинает подозревать, что в большей степени сам подчиняется Шахаре, чем она ему. Он, однако, не уверен в этом… как не уверен и в том, желает ли он докопаться до истины в этом вопросе.

Влияние. Рашид опирается на Габриэля[18] и Хабибу в деле получения новой информации; он претворяет их волю в жизнь на дорогах вне города. Собственного влияния на что-либо он практически не имеет.

Судьба. Рашид исчезнет без вести примерно в то же время, когда Габриэль пропадет из поля зрения каинитов.

Клан: Ассамит.

Сир: Хабиба аль-Сиккин.

Натура: Защитник.

Маска: Одиночка.

Поколение: 8.

Становление: 1099.

Внешний возраст: 20-25 лет.

Атрибуты:

Физические: Сила 5 (Здоровяк), Ловкость 4 (Стремительный), Выносливость 4 (Крепкий).

Социальные: Внешность 1, Манипулирование 2, Обаяние 2.

Ментальные: Восприятие 4 (Зоркий), Интеллект 1, Сообразительность 3.

Способности:

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 3, Рукопашный бой 4 (Обхват), Уворот 2.

Умения: Обращение с животными 2, Стрельба из лука 2, Травничество 1, Холодное оружие 4 (Владение мечом), Скрытность 4 (Засада), Выживание 4 (Выслеживание).

[18] Всех упомянутых в описании Рашида каинитов можно найти в книге «Ночи Иерусалима» («Jerusalem by Night»): Габриэль Чавез, он же аль-Айн – стр.62 – 63; Хабиба аль-Сиккин – стр.63 – 65; Бонифаций – стр.66 – 68; Азиф – стр. 68 – 69; Канис – стр.76 – 77; Шахара – стр.100 – 101.

Знания: Народная мудрость 2, Лингвистика 1, Медицина 2.

Дисциплины: Стремительность 3, Затемнение 2, Превращение 2, Смертоносность 4.

Окружение: Союзники 1, Контакты 2, Стадо 2, Наставник 1, Ресурсы 2, Сторонники 1.

Добродетели: Убежденность 4, Самоконтроль 4, Храбрость 4.

Путь: Путь Крови 8.

Сила Воли: 7.

Действие III: Бег по Святому городу

Основываясь на той скудной информации об остальных четырех крестоносцах, полученной от Пять и от монаха-Малкавиана, персонажи начинают свое путешествие по Иерусалиму, собирая единую картинку из разношерстных кусочков головоломки, обнаруженных ими в ходе Главы II. Единой лини сюжета у этой части истории нет, есть лишь набор сцен, которые могут быть разыграны в любом порядке по мере того, как герои пытаются докопаться до истин, прячущихся за личиной безумца по имени Пять.

После встречи с Бернардом у персонажей остается не так уж много направлений действия. В любой момент они могут найти убежище в подвале дома-развалюхи, где Бернард встречается с ними, но до конца истории самого монаха они практически ни разу не увидят.

Один из тех немногих вариантов действий, которые остались у персонажей, – это знакомство с Раннульфом, ведь ему известно большое количество информации, которая понадобится героям, чтобы выйти на след. Кроме того, любые знания в оккультной сфере, которыми располагают персонажи, без сомнения, приведут их в аптеку. Туда же приведет и попытка исследовать полученный плащ, поскольку аптекарь сможет изучить грязь и кровавые пятна, поведав что-нибудь об их происхождении. Если персонажи захотят заглянуть в оккультную природу видений, любой оборванец на улице покажет им дорогу к шарлатану-предсказателю по имени Шуниф, который может дать им

наиболее странную наводку. Наконец, если герои предпочтут раздобыть сведения об истории Первого Крестового похода и странных событиях, сопутствовавших ему, они быстро найдут путь к Подворью[19], богатому дому возле стены Иерусалима, хранящему редкие книги и городские архивы.

Раннульф

Если персонажи возвратятся в харчевню, или если в группе присутствует Носферату, который решит пробраться в городское подземелье и поискать там Раннульфа, они практически наверняка найдут его. Этот вампир – пожалуй, лучший источник информации, имеющийся у героев, но сейчас у них уже нет рекомендательного письма от Бернарда, с помощью которого можно было бы проложить торную дорожку к сердцу Носферату. И теперь, только если персонажи предложат Раннульфу что-нибудь интересное – деньги, информацию или чью-то тайну (например, сведения о главной причине, по которой они охотились за Пять, и почему он, даже мертвый, столь важен – он охотно расскажет взамен о том, что ему известно о ситуации в целом и о том, где Пять появлялся ранее. И напротив, если герои окажутся скупыми, грубыми или поведут себя иным неприглядным образом, Носферату не посчитает себя обязанным что-то им говорить, а может продать им неверные сведения или даже сознательно напакостить.

Помните, Раннульф не работает на персонажей и даже не действует в их интересах. Он знает, что Рашид всегда готов заплатить за любую информацию о пропавших

[19] В оригинале «rectory», что означает дом священника, пастора. Для краткости я подобрала наиболее подходящий термин.

участниках Крестового похода 1099 года. Если герои будут настолько глупы, что расскажут Раннульфу что-нибудь, что Ассамит сочтет полезным, Носферату наверняка отправится повидать его так быстро, как это будет возможно, не привлекая ненужного внимания.

Как оставаться в курсе событий

Раннульф, как уже говорилось, умен и жаден; в посмертии он остался таким же, как и при жизни. Он сделает все, что угодно, за достойную плату – будет работать на кого угодно и делать что угодно, пока его действия не вредят его собратьям по клану напрямую. Это не означает, однако, что он берет деньги исключительно у персонажей и откажется от услуг всем прочим действующим лицам, раз уж герои ему платят. Он отлично осведомлен об их стычке с Рашидом, и, если персонажи каким-то образом обидят его, Раннульф найдет способ подставить их Ассамиту и смотреть, улыбаясь, как они гибнут.

Если герои не захотят полагаться на Раннульфа, они смогут узнать большую часть информации, изложенной ниже, из других источников: от упырей Бернарда, прочих городских каинитов и даже от самого Рашида (при том условии, что в составе котерии также есть Ассамит). Однако этот путь будет стоить персонажам гораздо больших трудов и затраченного времени.

Раннульф может, если посчитает нужным. поведать членам котерии несколько фактов, имеющих отношение к делу.

Например, важные локации, где видели Пять в те несколько месяцев, которые прошли с его первого появления:

- **Сионское кладбище.** Время от времени здесь трудится кое-кто из городских Каппадокийцев, и они видели Пять на «своей» территории. Поначалу они не предавали огласке тот факт, что они видели или слышали этого безумца, и лишь благодаря потрясающей удаче Раннульф обнаружил, что Каппадокийцы знают о Пять и его похождениях. Насколько известно Раннульфу, Каппадокийцы не желают говорить об этом деле и считают вопрос закрытым.
- **Источник Иезекии.** Около этого основного источника воды в Иерусалиме Пять появился во второй раз за три месяца. Бедняга не только провел там довольно долгое время, завывая и рыдая, но также был явно поглощен созерцанием на собственное отражение в воде. Когда Пять был обнаружен (городской стражей во главе с человеком по имени Юрген Герхардт), он завопил о крови в воде и исчез. После этого появления о Пять стало известно всему городу, и с тех пор бедняга – объект большой шумихи, ведь христианские прихожане называют его святым пророком или даже ангелом, ниспосланным самим Господом. После этого у храма дежурит стража; воду стало труднее распространять по городу. Жители начали использовать другие источники воды, надеясь, что вся эта неурядица либо повторится (во славу Господа), либо будет забыта. Цветы, благовония и прочие пожертвования, оставляемые верующими, убирает древний служитель, чей долг – поддерживать источник чистым от мусора и грязи.

- **Сионские врата.** Эти ворота, расположенные в юго-западной части городской стены, ведут непосредственно к горе Сион, еще одному месту, священному как для иудеев, так и для христиан. Считается, что именно там расположена гробница царя Давида, и множество людей приходят, чтобы выразить свое почтение основателю Иерусалима и одному из величайших правителей иудейского народа. Здесь же расположена Сионская горница, где, по преданию, Иисус и его ученики собрались на Тайную Вечерю. Появившись здесь, Пять выл около часа, и именно в этом месте его впервые заметил Рашид; он узнал символ на плаще безумца и объявил, что намеревается увидеть смерть этого неверного.

Аптека

Хамила ибн Фаудна, набожного мусульманина, содержащего местную аптеку, можно найти в районе города, контролируемом рыцарями-госпитальерами. У него можно приобрести пиявок, лекарства и разнообразные прочие средства лечения, а также знания. Хотя многие в городе смеются над его необычными измышлениями, он зарабатывает свой хлеб, держа рот на замке, а лавку – открытой. Для смертного он знает об Иерусалиме многое, и вот уже некоторое время осведомлен о том, что в городе обитают каиниты. Ему известно имя одной из них – Аиша – и, если персонажи спасли ее, им будет легче добиться помощи Хамила.

При правильном подходе к хозяину аптеки (тихо, осторожно и с уважением), он наверняка сможет посодействовать персонажам. После некоторого изучения

Хамил скажет, что грязь, пятнами покрывающая плащ, – это ил. Такие наносы можно обнаружить в мелких колодцах, вырытых за городскими воротами, куда обитатели Иерусалима уходят, чтобы найти спасение от жары в сухую погоду.

Помимо прочего, ибн Фаудн считает себя крайне сведущим в оккультных делах (а также обладает небольшими задатками колдуна). Он изучает различные аспекты тайных знаний и хранит небольшую реликвию – фаланга пальца святой Анны[20]. В отличие от большинства подобных «реликвий», продаваемых на улицах, эта косточка – настоящая и имеет значение Веры 3. Хамил с удовольствием заведет с персонажами разговор на оккультные темы, если они сдобрят его ладонь серебром, хотя тут же станет ясно, что его знания довольно ограниченны. В зависимости о того, как герои будут расспрашивать ибн Фаудна, он либо окажется весьма услужлив, либо станет отчаянно лгать обо всем, что заинтересует собеседников.

Аптекарь боится насилия, и, если его припугнут, ответит на любые вопросы, на любую случайную фразу или комментарий, оброненный персонажами; он будет стараться говорить то, что герои хотят услышать, только чтобы они оставили его в покое. Как только Хамил скажет им все, что они потребуют, аптекарь быстро направится через Ворота Ирода в богатый квартал города в дом Юргена Герхардта (смертного охотника на ведьм, также собирающего информацию о Пять и его бредовых воплях). Оказавшись там,

[20] Скорее всего, имеется в виду святая Анна Пророчица, мать пророка Самуила (в оригинальном тексте «Saint Hannah»). В отличие от нее, имя матери Девы Марии на английском пишется как «Saint Anne».

он вывалит хозяину всё, о чем персонажи упоминали в его присутствии.

Если же герои применят более тонкий подход, например, воспользуются Дисциплинами (Присутствием или Доминированием), или расскажут ему о том, что спасли Аишу, ибн Фаудн также ответит добром. Из него можно вытянуть следующие факты:

- Смертный по имени Юрген Герхардт также горячо интересуется этим бредящим безумцем Пять; он – весьма состоятельный человек , хорошо известный в городе своим неугасимым фанатизмом и ловкостью в обращении с мечом. Герхардт приплачивает ибн Фаудну за сведения о Пять – и наверняка персонажи не будут возражать, если аптекарь обронит Герхардту словечко о них и их вопросах?
- Герхардт верит, что Пять – неизвестный доселе ученик Иисуса, знавший Иосифа Аримафейского[21] и место, где сокрыта Кровь Христова. Разумеется, Пять кричал именно об этом, и обязанность Церкви – добыть столь ценную реликвию. Именно из-за интереса Герхардта исочник, у которого появлялся Пять, день и ночь охраняют солдаты армии христиан.

Блаженный отдых

Всякий раз, когда персонажи отправятся на дневной отдых, во снах им будут являться извилистые пещеры, окропленные кровью, и пять пар глаз, виднеющихся в алой дымке. Такой сон не будет давать отдыха, и члены котерии на закате будут просыпаться с ощущением чего-то необъятного,

[21] Согласно легендам о короле Артуре, Иосифу Аримафейскому было доверено хранение Святого Грааля – чаши, из которой Иисус пил вино на Тайной вечере и в которую позже была собрана Его кровь.

готовящегося обрушить кошмары и хаос на весь город. Сам воздух города ощущается как пропитанный ненавистью и болью.

Любой Малкавиан, затесавшийся в котерию, помимо таких снов, будет видеть и еще кое-что. Их будут подгонять видения, в которых пять мужчин в темных длинных пещерах умерщвляют сотни детей с остекленевшими глазами, выстроившихся вдоль стен. Эту сцену они будут видеть глазами каждого из пяти, по очереди. С каждым пробуждением являются все новые и новые сцены преступлений, совершенных в Кровавую Неделю: солдаты, насилующие без разбора молодых и старых женщин, растерзанные младенцы, подожженные дома с их обитателями, запертыми внутри, стоны и молитвы, возносящиеся к небу с вонючим дымом. Но каждый раз в эти сны возвращается один и тот же человек в белом плаще с символом лилии, глядящий в глаза персонажа, которому он снится, с ненавистью и странным состраданием. Кроме того, постоянно будут являться образы бесконечных пещер и ощущение отчаянного страха перед непроницаемой тьмой.

Такие видения, становясь день ото дня более четкими и жестокими, продолжатся до тех пор, пока персонажи не найдут остальных четырех крестоносцев. В любой момент истории, если герои потеряют след, по которому идут, видения помогут им подхватить ускользающую нить и дать подсказку о правильных действиях. Если в котерии нет Малкавиан, сны будут посещать всякого, кто имеет хотя бы один Психоз. Если в группе нет и таких персонажей, целью может стать любой из них, по выбору рассказчика.

Шуниф Прорицатель

В том случае, если персонажи решат исследовать природу досаждающих им снов, или задумают раскрыть тайну видений, мучающих всех Малкавиан, оказавшихся в городе, они, скорее всего, найдут дорогу к шарлатану-прорицателю Шунифу. Шуниф перебрался в Иерусалим со своей семьей, чтобы «умереть в Святом граде Давидовом». Этот лысый старик с морщинистым лицом живет в обветшалом домишке с дочерью и ее маленьким сыном.

Еще с улицы персонажи услышат причитания женщины. Мальчик, сидящий на пороге хижины, глядит на приближающуюся компанию огромными карими глазами. Ему не больше шести лет, он чумазый и одет в заметно поношенную ночную рубаху, но ухожен и явно не голодает.

Внутри дома разворачивается настоящее сражение. Пожилой мужчина пронзительно выкрикивает нецензурщину, женщина пытается успокоить его, но ее попытки встречаются бранью в адрес ее самой и ее дома. Если персонажи расспросят мальчика, он, запинаясь, ответит на иврите, что Шуниф – его дедушка, а его мама о нем заботится.

Становится ясно, что с женщиной, находящейся сейчас в доме, дурно обходятся, но мальчик ведет себя так, как будто ничего страшного не происходит. Если персонажи подойдут к хижине, хозяйка (ее зовут Ясмин), откроет дверь и поприветствует их, прикрывая куском льняной ткани свежие синяки. В случае, если персонажи выразят желание поговорить с ее отцом, она попытается прогнать их. Она

пустит их в дом только после уговоров (в любой форме, в том числе сверхъестественными методами), или если герои скажут, что их дело касается веры.

Сам Шуниф – древний старик, слепой на один глаз и ожесточившийся на весь мир, считая, что всем вокруг на него наплевать. Его лысина покрыта клочками волос, а руки по-старчески трясутся, пока он складывает их так и сяк. Ясмин заведет своего сына (его зовут Иосиф) вглубь дома, чтобы он не слышал разговора персонажей с его дедом, накормит его овсяной болтушкой и отправит в кровать.

В беседе с персонажами Шуниф будет отвечать только на иврите, хотя он знает латынь. Он бормочет и мурлычет себе под нос что-то странное, обрывая фразы на половине и говоря загадками. В руках он вертит зеркало (в простой оправе, но, тем не менее, настоящее) и время от времени смотрит в него, или останавливает взгляд на пламени в очаге, или глядит в глаза собеседникам.

– То, что ищете, погрязло во тьме, и никогда не вернется. Видел вашу историю в снах тысячу раз; он разбит, разбит на кусочки. Пока не восстановят, родники Иерусалима будут сочиться кровью, кровью и гнусом. Нужно добраться до пещерных глубин, прежде чем взойти на Храмовую гору. Где был один, стало пять, потом четыре, а должен быть один. Зверь дремлет во всех нас… Тот, кто нежит ручей! Человек на севере. Его мощь противна тьме и обнажает мерзость ночи. Ищите его вне стен, найдете осколки, которых алчете.

– Пожалуйста, – встревает Ясмин, дергая лидера котерии за рукав, – оставьте его в покое. Он стар и болен. Дайте ему отдохнуть, прошу.

После этого Шунифу нечего сказать героям, и он вновь начинает поносить свою дочь и внука. Ясмин открывает дверь и провожает персонажей, прежде чем вернуться в освещенную факелом лачугу, которая служит семье домом.

Подворье

Собирая информацию о Первом Крестовом походе или о Кровавой Неделе, героям придется посетить Подворье – небольшой дом в богатом квартале города. Подворье вмещает личную коллекцию книг Юргена Герхардта, открытую для тех, кто обладает вкусом и стилем. Даже в прихожую Подворья пустят лишь богато одетых персонажей с правильной речью, да и те смогут пройти с величайшими усилиями, поскольку Подворье закрыто на ночь, и в нем находится лишь небольшой штат слуг и охранников.

Основная тематика книг библиотеки – христианство и христианские легенды, и тексты многих из них описывают мистические истории об Иосифе Аримафейском и Крови Христа, взятой от Его тела на кресте. Если персонажи грамотны и обладают определенными познаниями в истории, академических науках или теологии, они быстро смогут найти в собрании ухоженных книг сведения, которые они ищут. Ведь собрание Подворья – сто двадцать четыре потрясающих издания – кажется большим лишь в сравнении с другими коллекциями книг того времени.

Если кто-нибудь из персонажей имеет положение – даже вымышленное – в Церкви (авторитет в побочных ветвях, таких, как Армянская католическая церковь, вряд ли впечатлит довольно ограниченного Юргена), их в Подворье

примут более радушно. Герхардт – христианин-фанатик, и наверняка приветствует всякого хорошо образованного посетителя, даже пришедшего поздно ночью.

В книгах Подворья (при условии успешного броска *Интеллект + История*, *Академические науки* или *Теология*, *трудность 4*) герои найдут следующую информацию о погроме 1099 года. Хотя познания смертных о Кровавой Неделе весьма расплывчаты, опытный глаз каинита, прочитавшего эти записи, вычленит больше фактов, чем можно подозревать.

Кровавая Неделя – нечто вроде мистической легенды, как в мире людей, так и в мире каинитов. Конечно, резня и разграбление города часто становятся темой для мифа, но массовое и бесконтрольное убийство, имевшее место в 1099 году, занимает особое место в анналах жестокости. Лидеры нападения на Святой город были удивлены слабостью сопротивления горожан, но, не успели армии пройти и десяти шагов внутрь города, воинов – и людей, и вампиров – охватило кровавое безумие. Разорение было огромным и не пощадило никого. Мужчины, женщины и дети – все падали под ударами меча, независимо от веры, возраста, положения в обществе. В конце почти все жители Иерусалима были уничтожены, а те, кто уцелел (помимо полководцев, оставшихся за стенами города), остались бродить по улицам, по колено заваленным трупами, изумляясь, что за напасть поразила их на иерусалимских улицах.

Это безумие так и не нашло объяснения.

С тех пор многих обитателей города осаждали кошмары и странные кровавые видения – похожие на те, что посещают

любого Малкавиана в котерии. Хотя эти сны посещают не только вампиров – обитателей города (и уж точно не только Малкавиан, хотя они страдают больше всех остальных), смертные по большей части отмахиваются от них, как от призраков мертвых, восставших, чтобы преследовать своих убийц. Персонажи могут обнаружить, что тех, кто и раньше был безумен (читай, «Малкавиан»), до самого недавнего времени не одолевали такие видения. Вообще-то, эти новые кошмары начались как раз в ночь прибытия героев в город (или выслушали предложение Бернарда, если они и так пребывали в Иерусалиме).

Тропой безумия

Как только персонажи приступят к следованию по пути, который Пять проложил себе по городу, и изучению мест, которые он посетил, их внимание привлекут следующие локации.

Источник Иезекии

Слухи о крови, которой истекал источник, вкупе с общеизвестной активностью Пять, сделали этот родник весьма известным среди местных жителей, и пилигримы уже толпятся возле него, уверенные в том, что кровь принадлежит святому. Сплетни расходятся и касательно причины происшествия: многие утверждают, что источник благословлен Кровью Иисуса, а безумцу, испившему ее, было святое явление. Персонажи, имеющие знания в области Оккультизма, могут быть вовлечены в споры с заслуженными учеными о нумерологическом значении числа пять, причем

самой очевидной ассоциацией становится Пятикнижие Торы. Обсуждение, конечно, совершенно бессмысленно, но может ввергнуть героев во вполне правдоподобное состояние паранойи, а это всегда полезно.

Эти и еще более дикие слухи ходят по городу. Святой город склонен к громким и открытым молитвам и свидетельствам о чудесах, и это происшествие – лишь еще одно в длинной череде проявлений религиозного рвения. Верующие приходят к святому источнику даже среди ночи, принося подношения и читая молитвы в надежде, что беснующийся святой вновь здесь объявится. Оборванцы по обеим сторонам дороги к роднику предлагают «за грошик отвести паломников к тому самому месту» и постеречь их даже в самую темную ночь; они же продают факелы, поддельные реликвии и прочие религиозные товары.

Четверо стражников, которых Юрген Герхардт отрядил охранять это место и наблюдать за ним, будут бдительно следить за всеми, кто приближается к роднику. Никто не оспаривает их авторитет, поэтому они фактически контролируют достцуп к источнику. Если кто-либо из персонажей подойдет к воде, один из стражей окликнет его на языке франков, на латыни или на арабском; тем не менее, стражи просто выказывают свою власть и не будут делать никаких глупостей, если их не провоцировать. Что касается самого источника, он изливается чистой и пресной струйкой вдоль каменного бережка, а затем тонким ручейком убегает вниз по холму, прочь от города. В народе крепко верование, что вода в источнике берется из тоннеля, выстроенного царем Иезекией. Еще до недавних событий находились те,

кто приписывал водам родника целебные силы. Теперь число уверовавших в это увеличилось вдесятеро. Как бы то ни было, вода в источнике свежая, и он служит приметным местом встреч и является городской достопримечательностью.

О роднике заботится человек (кое-кто называет его монахом, но он не принадлежит ни к одному известному в городе религиозному ордену), который приходит к источнику и сметает всю грязь и мусор, ухаживая не только за водами, но и за окружающей территорией. Если персонажи спросят охранников о нем, те скажут, что старик более этим не занимается, и ныне обязанности по заботе о роднике разрешено исполнять лишь им самим.

Если кто-либо из персонажей воспользуется Прикосновением Духа (Прорицание 3), его заполонит ощущение беспредельной печали, исходящее от родника. В его разум ворвутся видения водяных струй, окрашенных кровью, с вкраплениями ярко-алого цвета. В этих грезах появляется и древний старик, его лицо несет следы горькой муки, когда он собирает эти капли крови в ведро.

Человека, который обычно ухаживает за источником (о нем могут рассказать стражники, крестьяне или паломники), можно найти в маленькой хижине к северу от горы Сион, примерно в трех милях от города. Он живет один и приходит в Иерусалим каждые несколько дней на заре, принося с собой метлу и бадью для воды, и очищает родник, после чего пешком отправляется домой. Стражникам известно лишь в общих чертах, где расположено его жилище, поскольку им, в общем-то, наплевать, кто в нем живет.

Экшен?

В любой момент следующего акта истории существует вероятность того, что персонажи будут атакованы либо охотником на ведьм и его подчиненными, либо мстительным Ассамитом. Подобные нападения будут наиболее уместны, если игровая сессия плетется ногу за ногу, и добавят веселья. Тем не менее, атака (или атаки) должна послужить для героев напоминанием, что их задача – дело в общем-то, срочное, и существуют группировки, заинтересованные в их неудаче. Если будет необходимо, Тремеры города также могут отправиться на поиски котерии, а еще существует немалая вероятность того, что Бернард забыл вмешаться в конфликт на стороне персонажей – или вообще решил этого не делать.

Россказни об Адонидже

Среди слухов и сплетен, гуляющих по городу, одни из самых диких касаются хранителя источника, и они рано или поздно достигнут ушей персонажей. Кто-то говорит, что этого улыбающегося старца обходят годы, и он оставался таким веками. Есть те, кто утверждает, что хранитель шепчется с родником, и тот смеется в ответ. Кое-кто видел, как он неведомым образом, минуя стражу, прокрался прошлой ночью к источнику, чтобы очистить его. А что еще более странно, старик очищал невысокий пруд не от грязи и мусора, а от ровной струйки крови.

Каппадокийцы

Обширное христианское кладбище разрастается за пределы Сионских Ворот, и часто возникают трения между христианами, строящими здесь склепы, и теми, кто не столь терпимо относится к их верованиям. На постоянно изменяющейся политической арене христианский погост – лишь еще один повод для взаимного неуважения, на которое нельзя не обращать внимания. Уже бывали случаи разорения могил, и считается, что восставшие мертвые также обратили на это внимание. Трижды тех, кого подозревали в разрушениях могильных камней на кладбище, находили не только мертвыми, но и значительно разложившимися; при этом лишь несколькими часами ранее преступников видели живыми и вполне здоровыми.

Часть кладбища, принадлежащая Каппадокийцам, и склеп, в котором они посвящают в свои ряды потомков, расположены всего лишь в нескольких сотнях метров от Сионских Ворот. Здесь дуют ветра и движутся тени, растут ползучие травы, а корни сплетаются вокруг невысоких земляных холмиков. Поодаль, меж бесчисленных могил, над сухой почвой высится единственный склеп, и свет пробивается из щелей, очерчивая контур массивной каменной двери.

Несмотря на то, что множество Каппадокийцев обитают в городских домах, кладбище служит им удобным местом для встреч и проведения ритуалов и исследований.

При входе на территорию погоста персонажей встретит кажущийся молодым мужчина, который представится им Адамом[22], охранителем могил (бросок на *Восприятие со*

[22] Подробнее об Адаме можно прочитать в книге «Ночи Иерусалима» («Jerusalem by Night»), стр. 75 – 76.

сложностью 5, даст понять, что он перенес какую-то изнурительную болезнь; несколько успехов выявят в нем каинита). Если персонажи предпочтут сразу пройти к освещенному склепу, минуя Адама, они заметят огромное количество приспособлений для раскопок, уложенных в аккуратные кипы: доски, деревянные гвозди, кровельный тростник, а также лопаты и молотки.

Адам пытается заговорить с героями на латыни, прося их покинуть кладбище, поскольку оно закрыто из-за позднего часа. Как только они представятся, их собеседник немедленно распознает их сущность и изменит тон на почти что враждебный. По его мнению, персонажи вступили на земли, принадлежащие Каппадокийцам, и если не уйдут сейчас же, то их выставят силой.

Кладбище Каппадокийцев служит основным местом проведения всех наиболее священных для них ритуалов, включая Становление (для большей информации воспользуйтесь **«Книгой клана Каппадокийцев»**). Если персонажам удастся завоевать доверия Адама, он поделится с ними лакомым кусочком информации: недавно проходивший обряд Обращения был прерван появлением на погосте пяти воющих безумцев. Они вылезли откуда-то из-под склепа, прошли сквозь внезапно рассыпавшуюся стену и уничтожили ученика, готовившегося стать вампиром. Четверых удалось загнать обратно в подземелья, пятый сумел ускользнуть.

С той ночи (по времени она совпадает с первыми сообщениями о явлениях Пять) Каппадокийцы предпринимают значительные усилия, чтобы починить

разрушенную стену. Им не нужны новые вторжения из подземелья. Ремонт, однако, еще не завершен, и персонажи могут воспользоваться дырой в земле, чтобы войти в тоннели под Иерусалимом.

Адам также слышал сплетни о группе инферналистов, осевшей в городе и посещающей, в частности, его кладбище. Если персонажи расспросят его об этом, они узнают, что с погоста недавно пропало несколько тел; трупы были выкопаны ночью, а пустые могилы оказались заполнены копошащимися жуками. Адам чувствует, что те пять умалишенных были неотъемлемой частью замыслов инферналистов и впадает в гнев при мысли о тех, кто может помешать его работе. Помимо этого, он не может поведать ничего полезного и замечает, что делает все, что может, чтобы заставить сплетни утихнуть.

Слова Адама – первое свидетельство того, что в стенах Иерусалима находятся настоящие инферналисты. Весьма вероятно, что персонажи пропустят эти сведения мимо ушей, услышав их так скоро после происшествия с Тремерами, но только не при том, что их собственные не-жизни под угрозой.

Если герои пожелают, они могут пролезть в наполовину заделанную дыру в стене склепа и войти в пещеры под городом. Когда они сходят вниз, сотни жуков разбегаются прочь, вспугнутые светом факелов.

Адам, со своей стороны, не рекомендует никому спускаться в пещеры. Он твердо отказывается пропустить героев, если только его не припугнуть или соблазнить. В его действиях есть рациональное зерно; даже каинит должен осознавать, что входить в лабиринт вслепую – дурная идея.

Земля в тоннеле скользкая и неровная, крупные куски камня того и гляди отвалятся от стен, опасно наклоняясь. Если персонажи пойдут внутрь без посторонней помощи, они наверняка кончат плохо. Однако существуют те, кто может оказать такую помощь, поскольку знают систему пещер.

Один из них – Раннульф, знающий большую часть проходов под городом и располагающий определенным объемом информации о пустотах под кладбищем.

Второй человек, к которому Адам советует обратиться, – это Адониджа, который живет в Иерусалиме с тех пор, как царь Давид выстроил город. Он знает множество секретов Святого города. Скорее всего, к этому моменту персонажи с ним еще не знакомы. Каппадокийцы нечасто имели со стариком дела, а их взаимоотношения балансируют на грани вражды. Адам рассказывает персонажам, что хижина Адониджи расположена к северу от Сионской горы (место, о котором он говорит, совпадет с указаниями о доме человека, ухаживающего за Источником Иезекии).

Если герои настоят на том, чтобы спуститься в темные пещеры, они, без сомнения, потеряются в лабиринте под городом – и, возможно, останутся там на сотни лет. Такое развитие событий даст группе Баали массу времени, чтобы довершить свои замыслы относительно Малкава, и уж точно позволит персонажам поубивать друг друга после того, как они один за другим впадут в бешенство от голода. Может случиться и так, что герои впадут в оцепенение и будут вечно видеть кошмарные сны о Патриархе, а о них самих никто никогда больше не услышит.

Благодушный рассказчик может позволить персонажам вернуться к склепу Каппадокийцам лишь слегка потрепанными, зато вконец перепуганными. Уверены ли ваши герои в своей способности к вечной не-жизни? Как они относятся к идее провести вечность в пещерной ловушке, расположенной в трех милях под Святым городом?

Сионские Ворота

Сионские Ворота расположены в юго-западной части городской стены; дорога оттуда уходит на несколько миль в холмы и ведет прямо к Сионской горе (и аббатству, облюбованному Баали). Не так далеко отсюда, в Сионской горнице, Иисус и Его ученики собирались на Тайную Вечерю.

В самих воротах нет ничего особенного, кроме большого и довольно неопрятного рынка неподалеку, но сама дорога важна для сюжета истории, поскольку она ведет и к Баали, и к Адонидже.

Хижина хранителя источника (Гробница царя Давида)

Одним из последних мест, которые персонажам необходимо посетить, должна стать лачуга хранителя источника Иезекии. Потребуется длительное время, чтобы найти ее – как с помощью слухов, гуляющих по улицам, так и в результате всеобъемлющего обыска территории. Хижина укрыта в небольшой долине меж холмов у Сионской горы, ее заслоняют густые заросли и низко нависающие сланцевые утесы.

Персонажи будут разыскивать хижину хранителя по одной из трех причин: во-первых, по рекомендации Адама; во-вторых, из-за желания побеседовать с хранителем источника Иезекии; и, наконец, в-третьих, по совету старика-предсказателя Шунифа.

Человек, выметающий грязь из источника – древний мудрец, которого знают под различными именами: Адониджа, Ре, Гедеон (если назвать лишь немногие), и его печаль неизбывна. Он несет бремя, которое сам себе определил, чтобы пристальнее наблюдать за обитателями Святого города и при этом иметь возможность оставаться в стороне от обычных человеческих проблем. У него достаточно собственных бед.

Адониджа весьма стар, выглядит усталым, его кожа покрыта морщинами, а карие глаза глубоко запали, но все еще сверкают из-под снежно белых редких бровей. Он говорит басом, и руки его во время беседы не трясутся. Он одет в домотканую коричневую робу, простую, не похожую на монашеское одеяние, потертую, но чистую. Он не приглашает персонажей в свой дом, а предлагает присесть возле огня, который он поддерживает на обрыве утеса. Здесь не ходит никакой зверь, и поблизости не брешут собаки и не поют птицы. Вокруг тихо, спокойно, и воздух напоен отзвуками прошлых событий, которые давно позабыты остальным миром. Эти места, и лачугу, и ее хозяина, пропитывает почти ощутимая печаль, хотя кажется, все на своем месте. Возле входной двери в маленькую, крытую соломой хижину стоят бадья и мокрая метла.

За внешностью древнего старца Адониджи на самом деле скрывается гораздо большее. Если персонажи попробуют напасть на него, они рискуют быть полностью уничтоженными. Если же они выразят дружелюбность и почтение, старик вполне может помочь им. Он путешествовал почти по всему известному миру и видел многие поколения людей. Он был свидетелем проявления неизвестных сил с незапамятных времен и приходился чуть ли не другом самим полубогам. Эти юнцы, заявившиеся к нему в дом, лишь разжигают его интерес к событиям, которые касаются его старого друга.

Адониджа

Адониджа является тайной – и должен таковой оставаться. Он поистине бессмертен и, возможно, является легендарным Вечным Жидом[23] – хотя, если его спросить об этом, он усмехнется и ответит: «Это не я, но я с ним знаком». Попытки воздействовать на него с помощью Доминирования или других ментальных Дисциплин автоматически проваливаются; старик даже не распознает попытки их применения. В случае физической атаки Адониджа просто исчезнет; достаточно чувствительные персонажи с помощью своих способностей смогут ощутить, что он перешел в Мир Мертвых (это произойдет даже при незаметной атаке любого рода; у старика как будто глаза на затылке, или его хранят призрачные союзники). Нет необходимости говорить, что любая попытка выбить информацию силой или выведать ее

[23] Легендарный персонаж, по преданию обреченный на вечные странствия по земле. Согласно библейскому сказанию, Вечный жид, он же Агасфер, был иудеем-ремесленником, который отказал Иисусу и оттолкнул его, когда тот попросил позволения прислониться к стене его дома, чтобы отдохнуть. За это он был осуждён на скитание по земле до Второго пришествия и вечное презрение со стороны людей.

хитростью также обречена на провал. Если встанет такая необходимость, призраки мертвых объединят усилия, чтобы с театральными эффектами выгнать пришлых наглецов из хижины Адониджи.

Если персонажи после неудачной атаки вернутся к месту инцидента, они обнаружат, что там все давно заброшено и заросло, как будто никакого дома здесь никогда и не было. И тогда им вновь придётся искать Адониджу, а он может быть где угодно.

Старик медленно и очень печальным тоном рассказывает следующую историю.

– Давным-давно, – начинает он, – жил на свете могущественный царь, и звали его Давид. Слушайте, дети мои, поскольку в моем рассказе множество историй, и вам должно бы знать их лучше, чем вы знаете. Этот царь, Давид, имел множество сыновей, но ни один, по его мнению, не был достоин править после него. В один день царь вернулся от своего Совета и у порога своего дворца встретил незнакомца. Тот говорил об идеальном мире, мирном времени для величественного города, который построил Давид. Позже этого человека назвали Соломоном.

Давид стал как бы отцом Соломону, учил его тому, как строить города и как править людьми. Вместе они создали тот Иерусалим, который простоял еще века. – Здесь старик остановился, как будто в его памяти всплыло чрезвычайно болезненное воспоминание.

– Когда Давид умер, Соломон был провозглашен царем над всеми. Он начал работать над воплощением мечты

Давида. Он приказал расширить город, переносить землю с места на место, чтобы выстроить себе новый дворец и храм, где был водружен Ковчег Завета. Он возводил стены, дома и бесконечную паутину улиц. Все это предприятие было амбициозно… слишком амбициозно. Сокровищница Соломона опустела, тщательно охранявшиеся запасы Давида истощились, и царь уничтожил будущее города, которое тщился построить.

Старик качает головой.

– Соломон был дурнем.

Затем Адониджа рассказывает персонажам о последних днях царствия Соломонова, когда он встретил Малкава – он называет его «Мика», но, если герои надавят на него, он будет уходить от прямого ответа на вопрос, тем не менее позволяя им точно определить, кого он имеет в виду. Адониджа стал Малкаву другом в те дни, когда Патриарх еще бродил по земле. Когда Малкав почувствовал острое желание погрузиться в оцепенение, Адониджа позаботился о том, чтобы память о его друге стерлась, а тело его было сокрыто от любого, кто осмелился бы потревожить его сон.

Итак, Адониджа, простолюдин, заботящийся об источнике, все еще живет в Иерусалиме, защищая его и его обитателей от грабежей и захватчиков. Он рассказывает персонажам истории столетней давности о Крестовом походе 1099 года так, как будто все это произошло вчера. Своим грустным голосом он говорит о кровавом безумии и хаосе. В большей или меньшей степени он приоткрывает завесу тайны над следующими историческими фактами, позволяя героям самим сделать выводы, но не выкладывает перед ними все

как есть. Персонажам следует удовлетвориться тем, что они услышат от Адониджи, иначе они не получат вообще ничего.

Когда пришел Крестовый поход и началась резня, кровь потоками бежала по улицам города, стекая в пещеры и окрашивая подземные реки. Когда запах крови окутал Малкава, тот зашевелился в своем сне и наслал великое безумие на весь город. Каиниты обратились друг против друга, с криками бегая по улицам и совершая зверские убийства, жертвами которых становились и люди и вампиры.

Но на этом Малкав не успокоился. Он вошел в разум одного древнего каинита, чтобы его глазами увидеть кару, постигшую крестоносцев, а также наилучшим образом управлять Кровавой Неделей, которая должна была воспоследовать. Кое-кто из каинитов смог уйти из города. Многие другие погибли. Одна небольшая группа скрылась в руинах под городом; они бежали по пещерам дальше и дальше, все глубже погружаясь в окружившее их безумие. Это был последний раз, когда Адониджа видел тех людей, но вскоре после их исчезновения в городе стало спокойно, а безумие внезапно окончилось. Сущность Малкава все еще покоится где-то под Иерусалимом, в этом Адониджа уверен, но с тех пор она никак не проявляла себя – ни в снах, ни посредством заблудших душ.

Затем, некоторое время назад, таинственные безумцы объявились на облюбованном Каппадокийцами кладбище. Один из них сбежал в Святой город.

Это был Пять.

Адониджа узнал его, но не смог остановить или пленить беднягу прежде, чем по городу пошли слухи. Кое-кто называл

его безумным пророком крови, и они оказались правы. Но кровь, бежавшая в его жилах, не была его собственной. Она была сильнее, чем прежняя кровь каинита по имени Сир Гавриэль, и была наполнена кусочками разбитого сознания – крохотными частями разума, оторвавшимися от чего-то целого. И еще – его голос: Пять говорил голосом Малкава.

Там, в глубинах лабиринта, что-то произошло с этими пятью несчастными. Когда Пять был убит – о да, Адониджа узнал и об этом – источник Иезекии стал истекать кровавыми слезами. Прихожане разбежались в ужасе, а старик хранитель собрал кровь из вод в свою бадью. По городу побежали слухи, люди стали сочинять легенды, но лишь Адониджа знает всю правду о том, что случилось.

С гибелью Пять умерла и какая-то часть Малкава, и даже сейчас где-то под городом Малкав рыдает, истекая кровавыми слезами гнева и страданий.

Если где-то еще остались четверо других безумцев, они наверняка знают истину о давних событиях и о расстроенном рассудке Малкава. Пять хранил некую тайну, которую не способен был поведать кому-либо, и ответ на этот вопрос могут дать лишь его товарищи по несчастью. Кошмары, одолевающие иерусалимских каинитов, могут быть предвестниками гнева Малкава, а сцены убийств, появляющиеся в них – картины случившегося в Кровавую Неделю. Кровь, сочившаяся из источника Иезекии, – это слезы, которые пролил Малкав, когда Пять был убит Ассамитом. Если умрут и остальные четверо, отмщение Малкава будет, без сомнения, скорым; но где же найти этих бедолаг, и как спасти их? Можно ли излечить их безумие?

Адониджа сообщает персонажам, что это возможно сделать.

Старик извлекает из складок своих одежд круглый стеклянный сосуд размером с кулак и подносит его к свету огня. В нем налита чистая вода, а на ее поверхности, подобно маслу, плавают пять капель крови.

– Это кровь, – шепчет он почтительно, – кровь моего друга. Она обладает многими силами, дети мои: она исцеляет раны, придает силу и, возможно, разрушает оковы. Я видел, как она усмирила Зверя единым порывом мысли. Я знаю, что она приносит видения о будущем, более точные, чем предскажет любой прорицатель. Если вы сможете найти тех четверых безумцев, и сумеете напоить их этими каплями, возможно, тогда – но лишь «возможно» – к ним вернется рассудок. – Адониджа пожимает плечами. – Я не знаю, случится ли так, но теперь это не моя забота. Возьмите сосуд и ступайте. У меня множество дел, бесчисленные заботы о моих воспоминаниях. И о моем народе.

Тайный путь

Если персонажи попросят старика о помощи, Адониджа даст им карту пещер, пролегающих под городом, вычерченную на куске пергамента, старом, как сам Иерусалим. Пергамент потертый и выцветший, часть его оторвана. Схема нарисована чем-то вроде темно-коричневых чернил, и окончания многих тоннелей на ней просто нет. На карте виден прямой проход по лабиринту к Сионской горе, а также часть запутанных проходов под Иерусалимом, что в данный момент должно интересовать персонажей сильнее.

– Если они спустились в катакомбы, – кивает Адониджа, – то, должно быть, прошли где-то здесь. – Он указывает на область, где расположен склеп Каппадокийцев. – Поищите там, и наверняка найдете их следы.

Хамил ибн Фаудн

Атрибуты:

Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2.

Социальные: Внешность 2, Манипулирование 2, Обаяние 2.

Ментальные: Восприятие 4 (Внимательный), Интеллект 4 (Осведомленный), Сообразительность 3.

Способности:

Таланты: Актерское мастерство 1, Бдительность 2, Эмпатия 2, Хитрость 1.

Умения: Обращение с животными 1, Ремесла 2, Травничество 4 (Лекарственные травы), Холодное оружие 1, Скрытность 1, Выживание 2.

Знания: Академические науки 1, Народная мудрость 4 (Методы лечения), Знание законов 1, Лингвистика 3, Медицина 3, Оккультизм 2, Наука 1.

Сила воли: 5.

Внешность. Хамилу ибн Фаудну слегка за сорок, он – человек крупного сложения с ясным взглядом. Его быстрые пальцы никогда не бывают в покое; он одет в пыльную, запятнанную робу, которая выглядит так, как будто ее не меняли много лет. Его волосы густо разбавлены сединой, но тут и там еще сохранились темные пряди; кроме того, у него великолепная борода.

Подсказки для отыгрыша. На первый взгляд Хамил кажется тихим и вдумчивым, но его переполняет потребность поговорить; но если уж аптекарь откроет рот, он будет болтать, пока у окружающих не завянут уши. За работой Хамил постоянно мурлычет что-то себе под нос или окликает прохожих. В бодром расположении духа он напевает, что не внушает любви к нему тем, кто слышит его пение.

Юрген Герхардт

Натура: Фанатик.

Маска: Фанатик.

Атрибуты:

Физические: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4 (Неутомимый).

Социальные: Внешность 4 (Вдохновляющий), Манипулирование 4 (Убедительный), Обаяние 2.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Способности:

Таланты: Бдительность 4 (Боевая), Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Уклонение 3, Воровство 1, Хитрость 2.

Умения: Стрельба из лука 3, Ремесла 2, Травничество 1, Холодное оружие 4 (Владение мечом), Скрытность 2

Знания: Академические науки 3, Народная мудрость 2, Расследование 2, Знание законов 3, Лингвистика 3, Медицина 1, Оккультизм 1, Ведение хозяйства 3.

Окружение: Союзники 4, Контакты 4, Ресурсы 4.

Сила воли: 7.

Внешность. Юрген добротно одевается; половину своих сражений он выиграл за счет простого присутствия на поле битвы. Он обладает редеющей шевелюрой, аккуратно подстриженными рыжеватыми усами и бородой и ястребиным профилем. У него загорелая кожа, как будто он много времени проводит на открытом солнце, а походка имеет легкость и грацию прирожденного фехтовальщика.

Подсказки для отыгрыша. Внешне Юрген – воплощение изящества и сострадания. Он двигается как аристократ и в благородном обществе говорит как на латыни, так и на французском языке. Если рядом дамы, Юрген деликатно им льстит, используя свое природное очарование и превосходный вкус, чтобы завоевать их доверие.

Внутри, однако, Юрген совершенно иной. Он предвзятый, нетерпимый, всего добился сам и убежден, что он один (из всех христиан) избран, чтобы проводить Божью волю в Иерусалиме. Юрген – фанатик, и посвятил свою жизнь обретению Крови Христовой, артефакта, который, как он считает, был явлен «пророку» по имени Пять.

Стражник Юргена

Физические: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 3.

Социальные: Внешность 2, Манипулирование 2, Обаяние 2.

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Уклонение 3, Запугивание 1.

Умения: Стрельба из лука 2, Холодное оружие 3, Верховая езда 1.

Знания: Знание закона 1, Политика 1.

Окружение: Союзники 2, Контакты 2, Ресурсы 1.

Сила воли: 5.

Примечание: Стражники обычно вооружены арбалетом и коротким мечом. Они чванливы, любят выказать свою власть, но не полезут в драку, если их не провоцировать и не унижать. Они привыкли вести себя агрессивно, в первую очередь потому, что их много, и местные власти еще на них не давили, поэтому любая потеря лица для них – серьезная проблема. В любое время Юргена сопровождают минимум два стражника; при необходимости он может созвать к себе до двадцати человек, и никогда не посылает своих людей в город группами меньше четырех.

Действие IV: Лабиринт в руинах

В пещерах под Иерусалимом влажно и скользко, в них встречаются многочисленные обрушения, а сами проходы весьма извилистые. В некоторых местах заметно, что стены когда-то были облицованы камнем, но по большей части обрушения и осыпавшиеся проходы обещают весьма и весьма опасное путешествие. Тоннели были заброшены задолго до того, как над ними раскинулся Иерусалим, и множество когда-то монолитных сводов пещер теперь искрошились и обветшали.

Местами лабиринт совершенно непроходим; кое-где высокие каменные арки ведут к обрывам, за которыми лежат пропасти, и дно их скрывается в глубокой тьме. Несколько тонких ручейков бегут по пещерам, эхо их журчания сопровождает каждый шаг. Крысы, жуки и прочая подземная живность бегают по проходам. Кое-где опоры, поддерживающие каменный свод тоннеля, хрупки, как кости. Одно резкое движение, и огромный участок коридора обрушится. Это подземелье – опасное место, и легкомысленно бродить по нему не стоит. Переходы вьются во всех трех измерениях, и лабиринт уходит вглубь слой за слоем. Здесь можно блуждать целую вечность, кормясь крысами и кровью слепых рыб, и никогда больше не увидеть мира на поверхности.

И все же именно здесь, в этих бесчисленных кавернах Пять и его товарищи обитали на протяжении целого столетия, потерявшиеся в городском подземелье и ведомые

снами Патриарха. Лишь слепая удача и влияние Малкава привели их к склепу Каппадокийцев.

Составить точную карту этих руин невозможно, хотя герои могут попробовать сделать это. Более того, случайное обрушение стены за спиной персонажей способно помешать даже обладателям самой крепкой памяти вернуться по собственным следам.

В лабиринте стоит отметить три важные локации, и в каждой отыщется информация, необходимая героям для успешного завершения задания. Странствуя по подземельям – либо в сопровождении Раннульфа, либо пользуясь картой Адониджи – они, без сомнения, несколько раз заплутают. Также может случиться, что внезапные обвалы породы за спиной отрежут котерии путь назад, оставляя им в качестве единственного варианта продолжение пути и приближение к самому сердцу логова инферналистов. Продвижение героев после того, как они спустились в катакомбы под городом, можно отмечать по следующим локациям.

Вход

Дыра под склепом Каппадокийцев приводит в длинный извилистый тоннель, соединенный со многими другими и в конце концов теряющийся в путанице подземных коридоров. Поначалу кажется, что он образовался естественным путем, но если кто-то из персонажей присмотрится к стене, которая примыкает к склепу и тоннелю, то обнаружится, что она была сточена чьими-то когтистыми пальцами. Возможно, на то, чтобы пробить брешь к подземной гробнице, ушли годы безумного процарапывания камней.

Жуки, мертвые и живые, кишат на полу. Они то и дело хрустят и суетятся под ногами – не то чтобы дна пещеры было не видно под ними, они просто спешат по своим «насекомым» делам. Несколько пришпилены к стенам тонкими каменными осколками, и похоже, это произошло не вчера.

След разложения

Куда бегут жуки? Если кто-либо из персонажей попытается наладить связь с насекомыми (с помощью Анимализма), те не откликнутся никоим образом; подобная попытка заранее обречена на провал. Жуки обыскивают огромный запутанный комплекс пещер, пытаясь обнаружить тело Малкава. Эти существа – посланники Баали, без конца ищущие тайное место, где покоится Патриарх. Если персонажи раздавят какого-нибудь жука, или как только они переступят порог Пещеры каракулей, насекомые немедленно известят Баали об их присутствии в пещерах. А это обещает весьма интересный (и отнюдь не радушный) прием, когда герои, наконец, достигнут аббатства.

Пещера каракулей

Одно из наиболее важных помещений расположено в самой глубине лабиринта руин. Персонажи в конце концов наткнутся на него, если последовательно пойдут вниз по коридорам или последуют за жуками, мечущимися по путанице тоннелей (чтобы вычислить направление целеустремленного бега жуков, требуется успешный бросок на *Восприятие + Бдительность со сложностью 7*).

Пещера велика и имеет округлую форму, это скорее соединение нескольких проходов в руинах. Входом служат незавершенные арки, непонятно как удерживающиеся стоймя и покрытые илом и грязью. Стены пещеры когда-то были украшены мозаикой и причудливой резьбой, но сейчас покрыты темными каракулями. Изразцы, которые облицовывали стены, содраны и разбиты на тысячи осколков, разложенным по полу пещеры ярким узором, образующим сотни слов. Стены также исписаны, но на их поверхности буквы выцарапаны пальцами, и заметно, что по их абрису автор прошелся не один раз. Даже потолок испещрен тысячами литер, и в некоторых наиболее глубоких отметинах видны слабые следы крови. Любого Малкавиана, вошедшего в комнату, посещают видения ужасающего свойства (необходимо сделать успешный бросок на *Храбрость со сложностью 6*, чтобы избежать бешенства).

Если кто-то будет специально искать слово «requiesco», должен сделать бросок на *Интеллект + Расследование со сложностью 5* и при этом набрать минимум три успеха. При успешном броске персонаж находит это слово, выцарапанное множество раз, но это и другие слова написаны поверх и поперек друг друга так, что практически невозможно разобрать смысл надписей.

Если кто-либо из персонажей применит Прикосновение Духа (Прорицание 3), его захлестнет безумие, которое буквально пропитывает каждый кубический дюйм пещеры. Пять бедолаг покрыли всю поверхность комнаты продуктами своих душевных мучений и воспринятого ими сумасшествия. На того несчастного, кто осмелится заглянуть в темное

прошлое этой подземной залы, обрушится буря образов: картины обрядов диаблери, расщепленного рассудка, давно ушедших веков, беспредельной печали, а еще видение о пятерых мужчинах, стоящих у стены, каждый из которых окровавленными пальцами выцарапывает на камне одно и то же слово раз за разом. В одном из них любой член котерии опознает безумного Пять. Тот, кто использует Прикосновение Духа в комнате, заработает один постоянный Психоз за то, что открыл свою душу агонии, пронизывающей все это место.

Персонажам становится ясно, что каракули, покрывающие стены пещеры, – результат работы многих рук в течение долгих лет. Но если эти надписи и имели некий единый замысел, он утрачен уже давно.

Кровавая река

В еще одном месте персонажи заметят, что дно пещеры покрыто старыми, высохшими илистыми наносами, как будто когда-то здесь разлилась и вышла из берегов река. Отзвук шагов героев заглушается ревом бегущей воды в тоннеле впереди. Пройдя вперед, персонажи, каким бы источником света они не пользовались, увидят тонкую щель в стене (в которую может протиснуться лишь один человек за раз), которая ведет в помещение, некогда доверху заполненное яростным речным потоком. Теперь между проходом и шумящей водой есть небольшое пространство, достаточно чистое от наносов, чтобы персонажи могли выйти сквозь щель. Примерно через три-четыре метра поток срывается куда-то вниз, в недра земли.

На противоположном берегу реки в алькове сидит, съежившись, мужчина; он играет с каплями воды и что-то мурлычет себе под нос. На нем плащ, измазанный грязью и речным сором, но эмблема на нем различима: это символ Рыцарей Лилии. Мужчина реагирует лишь на слово «один» (его «имя»), но и тогда лишь вздрагивает, расширяя глаза. Он не отвечает ни на какие попытки вовлечь его в разговор, равно как и на приветствия и оклики. Он просто сидит, обхватив колени, тихо бормочет и не отрываясь смотрит на воду. Очевидно, что реку он переплыл, но течение столь быстро, что остается лишь удивляться, как это мужчину не унесло в нижние пещеры.

Чтобы попытаться переплыть реку, персонажам придется сделать успешный бросок на *Силу + Атлетику со сложностью 8*. При неудачном броске река подхватит героя, и тот затеряется в лабиринте пещер под Иерусалимом. При этом, последовав за течением, он примерно через месяц окажется в Мертвом море (поскольку безымянная подземная река впадает в Иордан), в нескольких милях от Иерусалима. Разумеется, это произойдет, если унесенный водой персонаж не впадет в оцепенение от недостатка крови; иначе он увязнет в илистом дне реки и канет в забвение навеки.

Если персонажи сумели найти путь в пещеры с помощью Раннульфа, их ожидает пренеприятный сюрприз. Сведения о котерии Носферату продал Рашиду, и при первом признаке того, что герои нашли кого-то из крестоносцев, Раннульф исчезнет, позволив Ассамиту, который следовал за партией на расстоянии, сделать свое дело. Тот же не знает пощады: ему нужен крестоносец, и любой иной исход дела

неприемлем. Он даже может издевательски поблагодарить персонажей за помощь в поимке «убийцы мусульманских детей», но на компромисс не пойдет. Вне зависимости от того, что сделают герои, Рашид попытается переплыть реку, чтобы разделаться с Один. Если персонажи вмешаются, Ассамит будет действовать так, чтобы река служила преградой между ними и его жертвой; если его атакуют, он поступит соответственно. Получив ранение, ибн Мусафир прыгнет в воду, чтобы спастись, и всплывет лишь после того, как герои покинут это место.

Рассказ Один

Мужчина, сидящий на дальнем берегу реки, не отрывает взгляд от прозрачной воды и роняет в нее кровавые слезы; его лицо ужасно изувечено и выражает испуг. Если персонажи попытаются применить к нему способность Красть Секреты (Прорицание 4), они обнаружат, что даже не потратят на это положенный пункт Силы Воли. Один отчаянно ищет собеседника и с радостью использует собственные силы, чтобы потянуться своим сознанием к другому, явно дружелюбному.

В отличие от Пять, рассудок Один отчасти крепок, и он способен на почти что вразумительный разговор. Он страдает паранойей и к ясному сознанию не вернется уже никогда, а кроме того, он полностью поглощен созерцанием бегущей воды, «реки, плачущей кровью», как он ее называет. Он просит персонажей – или Рашида, в зависимости от того, кто доберется до него первым, – освободить его душу от повисшего на ней бремени. Если его расспросить, он в конце

концов выложит ужасающую историю о Кровавой Неделе и своем в ней участии.

Время от времени он прерывает рассказ, многократно повторяя слово «et», что в переводе с латыни означает «и». Похоже, он сам не осознает, что происходит, но его пальцы с обломанными ногтями вычерчивают эти две буквы раз за разом на земле и даже на его собственном теле, оставляя глубокие борозды на коже.

Один бормочет о жуках и страхе, о черных ползучих созданиях, воззывающих к его душе. Его воины, говорит он, поддались Дьяволу, пленены дьяволами, засевшими в аббатстве, и их черными жуками. Он рассказывает о тьме, которая овладела крестоносцами, об ужасных вещах, которые он творил над мужчинами и женщинами в городских стенах. Крестоносцы, утверждает он, действовали не по приказу и даже не по собственной воле. Какая-то великая сила подчинила их умы и привела их к безумию, после которого кровь широкими реками потекла по улицам. В словах Один картины убийств и резни оживают: витэ невинных сочится сквозь трещины в стенах домов, здания сгорают вместе с обитателями, запертыми внутри, и пламя вздымается выше городских стен.

Затем, говорит Один, пришло желание убивать: ему захотелось убивать своих собратьев, диаблеризовать их, до тех пор, пока ни одного бы не осталось на улицах города. Его отряд сражался друг с другом, каждый каинит рвал других на части, чтобы доказать свое могущество. Лишь пятеро уцелели в этом безумии. Они спаслись, укрывшись в руинах византийской эпохи, прошли туда сквозь дыру в затопленном

подвале здания. Подземная река унесла их прочь и оставила глубоко в пещерах.

В пещерах они нашли человека – не молодого, не старого; его лицо было нетронуто временем и ничего не выражало. Это был не сам Малкав, но его возлюбленный потомок, охранявший сон своего предка и передававший думы Малкава участникам резни, произошедшей наверху. Малкав спал и во снах видел то, что происходило в городе. Патриарх не мог поступить так, как хотел, и потому передал часть своей силы (и частичку своей души) своему любимому слуге, чтобы напустить ужасы на крестоносцев, вырезавших жителей города. Итак, наделенный могуществом, этот каинит, выполняя наказ повелителя, обрушил на Иерусалим доселе невиданную месть.

Однако он не ведал, что пятерых каинитов подземный поток увлек за собой, и по велению слепой судьбы выбросил к ногам того, кто свел их с ума. Поглощенные гневом Малкава, пятеро вампиров набросились на него, все еще пронизанные пьянящей жаждой убийства. Они расправились с потомком Малкава и выпили его душу. Собственно акт диаблери совершил Пять, и ему досталось самое тяжелое проклятие (кстати, любая попытка совершить диаблери над самим Пять потерпит неудачу – его душа и сила покинут тело к тому времени, как персонажи до него доберутся), но крови испили все пятеро, и все они заплатили огромную цену.

Малкав был так поглощен карой, которую он насылал на Святой город, что не заметил смерти своего слуги, пока уже не было слишком поздно: фрагмент его сознания и сознания его потомка скользнул в разум диаблериста. Но рассудок

Малкава, пусть и крошечная его часть, имел собственную защиту. Он разделился на пять осколков, и каждый остался в одном из убийц, испивших крови слуги Патриарха. Тело Малкава все еще не потревожено, но часть его души оказалась в ловушке в умах тех, кто расправился с его хранителем. Чем дольше эти кусочки души пребывают отдельно от целого, тем более странными становятся видения Малкава, а его сон – более беспокойным. Во что все это выльется, не дано предсказать никому, но ясно, что ничего хорошего для Иерусалима или его жителей это не сулит. Малкав однажды уже вверг город в безумную кровавую оргию, что придет ему на ум в следующий раз?

Единственный способ освободить осколки души Малкава – это напомнить им о том, где им положено быть. Капля крови Малкава (например, одна из тех, что Адониджа выловил из родника), способна освободить частичку его сущности из тела-хозяина, при условии, что хозяин употребит эту каплю внутрь. Один, естественно, этого не знает, и не сумеет помочь персонажам прийти к этой мысли. Он лишь смотрит в реку, вскрикивает, когда его слезы уносит вода, и наблюдает, как (по его же словам) «душу его поток уносит».

Наконец, время вспомнить о еще троих крестоносцах. Один знает, где их удерживают, и не подойдет близко к тому месту. Это средоточие мерзости, порчи и страданий, где его мучили и содержали в плену бесчисленное количество дней. Ему самому удалось убежать, но его собратья – все, кроме Пять – остались там, и Баали (Один называет их не иначе, как «хозяева[24] Ада», иронизируя над паразитической природой их

[24] В данном случае слово «хозяин», исходя из оригинального текста, имеет значение «носитель паразита», поэтому Один делает отсылку к насекомым.

спутников-насекомых) пытались узнать их тайну, чтобы потом выяснить местонахождение тела Малкава. Если позволить Баали продолжить свою работу, они могут достичь успеха – хотя Один, опять же, не может связать всю цепочку воедино. Он лишь опять начинает лить кровавые слезы, вскрикивая от боли и от грохота сотен ног насекомых, звучащего в его мозгу, и отчаянно просит котерию помочь его собратьям. Он знает путь по тоннелям к аббатству, облюбованному Баали – хотя сам он не знает, что там расположено – и он выразит явное желание рассказать персонажам, как туда дойти, если убедится в их желании оказать помощь его товарищам.

Если Один погибает, земля сотрясается вновь, и все ужасающие видения, посещавшие умы персонажей в последние дни, затопляют их сознания с новой силой. Малкав скорбит о потере еще одного осколка своей души, он чувтсвует и разделяет боль Один. Неудивительно, что Патриарху не нравятся подобные ощущения. Он чувствует боль и бьет в ответ. Земля содрогается (требуется успешный бросок на *Ловкость со сложностью 7*, чтобы устоять на ногах; по желанию рассказчика, могут обрушиться участки свода пещеры, персонажи, стоящие на берегу реки, в случае неуспешного броска падают в воду – с предсказуемым и печальным результатом).

В речной воде вновь появляются комочки свернувшейся крови – но на этот раз *витэ* имеет отталкивающий, солено-горький вкус. Любой каинит, хотя бы притронувшийся к этой дряни, получает один пункт непоглощаемого урона из-за ее крайней токсичности; тот же, кто по своей глупости решится

попробовать ее, получит два пункта непоглощаемого урона и должен сделать успешный бросок на *Силу Воли со сложностью 8*, чтобы избежать Алого Ужаса. Кроме того, физически ощутимые вопли раненого Патриарха слишком трудно переносятся любым Малкавианом, если таковой есть в составе котерии, и такой персонаж получает *штраф +1* к сложности всех бросков на *Силу Воли*, *Сообразительность* и *Интеллект*, пока душа Малкава не будет полностью освобождена из своих тенет.

Да начнется исцеление

Если персонажи решат дать Один каплю крови из сосуда, который дал им Адониджа, с безумцем произойдет чудесная перемена. Его спина выгибается, а тело трясется в ужасающе сильных спазмах. Вопя и причитая, Один валится на колени и воет так, как будто его сердце заживо выдирают из груди.

Любой персонаж с Обостренными Чувствами (Прорицание 1) увидит странную призрачную фигуру, вырывающуюся из протестующего тела Один. Глаза несчастного закатываются под череп, а вернувшись, меняют цвет с ярко-голубого на блекло-ореховый, как будто они принадлежат кому-то другому. Один – а теперь это обычный каинит Бруха по имени Монфре де Лионесс – не знает, где он, как он очутился в пещерах, и не помнит никаких событий после того, как он вступил под стены Иерусалима в 1099 году. Он говорит на диалекте Лангедока, в замешательстве

спрашивая окружающих, кто они и где его командир, Гавриэль дю Буньяк.

Он совершенно не помнит о диаблери, совершенном над слугой Малкава, и не имеет никаких связанных с этим Психозов.

Те, кто находится непосредственно рядом с Один в момент, когда призрачная фигура удаляется, почувствуют нечто вроде дрожи и холодка по коже, а также нежное прикосновение огромного, древнего, чужого разума. Потом ощущение уходит, оставляя сильное чувство облегчения и почти что экстатической радости.

У Один, снова ставшего самим собой, остаются лишь обрывки воспоминаний о том, где Баали держат остальных крестоносцев, но он ощущает смутное беспокойство при взгляде или движении в сторону аббатства. Он сделает, что сможет, чтобы направить персонажей к источнику своего беспокойства, но если сам он попытается уйти из пещер, груз непрожитых лет навалится на него, и крестоносец в одно мгновение рассыплется в кучу праха и костей.

Действие V: Аббатство на горе Сион

Клубок подземных тоннелей под Иерусалимом в конце концов приводит котерию к аббатству на горе Сион. Это холодное, уединенное строение на холме, возвышающемся над Иерусалимом, долгое время было неприступным бастионом веры.

Но персонажи вынуждены столкнуться отнюдь не с этой, столь приглядной, стороной аббатства.

Монахи и послушники монастыря когда-то были святыми людьми, затворниками, чьи книги и рукописи обусловливали их созерцательное отношение к миру. Не тронутые властителями мусульман, они продолжали заниматься своими делами, по крайней мере до тех пор, пока среди них не появились шпионы Баали. В течение сорока лет агенты адского пламени прокладывали для аббатства свой путь, уводя монахов на извращенную тропу языческого поклонения темным силам и жертвоприношений тьме.

И сейчас глубоко под доблестным фасадом аббатства мерзость Баали разлагает город. Его монахи ходят по улицам, похищая маленьких детей для своих нечистых целей и расставляя ловушки для тех каинитов, кто мог бы встать поперек их дороги. В подземельях аббатства трое плененных мужчин корчатся в агонии, мучимые тысячами насекомых снаружи и потерявшимися осколками рассудка Малкава – изнутри.

Пробираясь по пещерам в направлении, указанном Один, персонажи понимают, что дорога вновь ведет их к

поверхности. Если Один по какой-либо причине не дал им инструкций, члены котерии могут проследить за направлением бега жуков, которых с приближением к цели становится все больше, а их перемещение – все более целенаправленным. Если идти по следам самого Один, можно также прийти к самым глубоким палатам аббатства. Обрывки плаща Один, отпечатки его ног и раздавленные жуки послужат относительно различимой (после успешного броска на *Восприятие + Бдительность со сложностью 7*) путеводной нитью в самую глубину логова инферналистов.

След приведет персонажей в длинный (около 16 метров), узкий тоннель, на дне которого кишмя кишат жуки и их личинки, а воздух заполоняют тучи мух. Вся эта гадость ковром покрывает и стены, и потолок. Впереди слабый отблеск огня обозначает трещину в окрашенной стене; оттуда несет запахом гниющей и горелой плоти.

Мужской голос, нараспев произносящий слова на латыни, эхом гуляет по помещения, прерываемый истошными воплями.

Если персонажи пройдут до конца коридора, они заметят, что вокруг сгущается тьма, и крики раздаются снова.

– Два! Два! Я – Два!

– Кто ты? Каково твое истинное имя? – спрашивает первый, мужской, голос.

– Два! «in»! «in»! Два! – затем вновь следует вой, крики, и запах паленой плоти усиливается.

Заглянув в трещину, герои неизбежно обрушат занавес из личинок насекомых, прикрывающий ее, на пол подвала

аббатства, немедленно и неизбежно обнаружив свое местоположение перед Баали. Однако перед тем, как случится что-либо еще, глазам персонажей предстанет следующая картина: трое мужчин в монашеских рясах сгрудились возле очага, в огонь которого они погружают четвертого, обнаженного, с жутко обожженной кожей. Еще двое узников, также обнаженных и скованных железными болтами, протащенными *сквозь* их голени, как в страшной картине, свисают вдоль стены. Один явно имеет отталкивающую внешность Носферату; и оба покрыты потеками крови, рубцами и ожогами. Они корчатся от боли, но их рты забиты копошащимися личинками и червями, и это не дает им кричать в голос. Третий и четвертый комплекты кандалов закреплены на стене рядом. Один из них разомкнут, поскольку Два в настоящий момент подвергается пыткам, а второй болтается свободно, его цепи разорваны на куски.

Баали реагируют на вторжение со всей должной поспешностью, оставляя Два подвешенным над огнем. Если персонажи решают не входить в аббатство, ближайший Баали призывает жуков, которые обрушиваются дождем с потолка расселины на членов котерии. У героев есть два хода, чтобы принять какие-либо меры, иначе за два хода они полностью погрузятся в эту мерзкую массу.

Драчливый рой

Персонаж, облепленный жуками, теряет один пункт крови за ход после того момента, как погрузится в роящуюся массу целиком, получает должные штрафы на все действия, как если бы он был глух и слеп; кроме того, ему необходимо

каждый ход делать бросок на *Храбрость*, чтобы удержаться от бешенства. Чтобы освободиться от жуков, необходима помощь другого каинита, и этот процесс занимает два хода подряд, в течение которых оба должны делать успешные броски на *Ловкость со сложностью 7*. Персонаж, который не освободится от насекомых вовремя, лишается всей крови и вполне может стать гнездом нового роя.

Сообразительные персонажи поторопятся проникнуть внутрь подвала, чтобы встретиться с Баали в открытой схватке. В конце концов, лучше драться на полу залов аббатства, чем в замкнутом узком тоннеле. Если герои не освободят Два, он неизбежно сгорит за четыре хода.

Персонажи могут заметить в комнате (либо после победы в схватке, что более вероятно, либо уже стоя в кандалах вдоль стены, если потерпят поражение) грифельные доски, на которых аккуратно выписаны четыре слова. В некоторых надписях переставлены буквы, а то и сами слова. Баали явно пытались извлечь смысл из фразы, содержащей слова «et in Arcadia ego» (в переводе с латыни «И в Аркадии я…»). В лучшем случае этот обрывок лишен всякого смысла, но Баали было известно, что пленить все осколки «разума» Малкава им не удалось. Поэтому они все время старались выбить из пойманных Один, Два, Три и Четыре их слова и их историю. Самое лучшее, что у них получилось – это подтвердит любой из Баали, если его удастся схватить живым – это фраза «tego arcania Dei», или «тайны Бога укрываю». Именно тайну этой фразы, а также суть рассказов узников о мощи, скрытой в пещерах, тщетно пытались постичь Баали.

Разумеется, если кто-нибудь из персонажей прибавит к этой загадке последнее слово, которое повторял Пять, они получат фразу «et in Arcadia ego requiesco» – «и в Аркадии я покоюсь»[25]. Она намекает на место отдыха самого Малкава, хотя подсказка эта более туманна, чем можно предположить. С другой стороны, любая информация, попавшая в лапы Баали, может представлять опасность.

Развязка

Как только Баали повержены, у персонажей оказывается несколько вариантов дальнейших действий (но не обязательно много времени – рассказчик вполне может наслать на героев, если те замешкаются в подземелье, орды насекомых-прислужников Баали или даже одного двух других каинитов).

Итак, возможные пути развития событий таковы.

- **Освободить крестоносцев, напоив их каплями крови Малкава.** Сделав так, герои освобождают плененные в умах крестоносцев осколки души Малкава; с ними произойдет то же, что и с Один: призрачная фигура взмывает вверх из тела каждого, после чего рыцари приходят в себя.

[25] Крылатое латинское изречение, послужившее мотивом многих произведений живописи и литературы XVII—XIX веков. Дословный перевод «И в Аркадии я…» с последующим глаголом. Исходным и наиболее распространённым в начале пониманием было «et in Arcadia ego sum», то есть «и в Аркадии я есть». В таком прочтении «я» — это Смерть, которая обращается к смертным с напоминанием, что и в самом счастливом и беззаботном месте всех когда-нибудь ждёт неминуемый конец. Переосмысленная в эпоху романтизма фраза приняла форму «et ego in Arcadia fui», то есть «И я был в Аркадии». В русском языке был наиболее известен вариант «И я в Аркадии родился (родилась)». Теперь не Смерть, а покойный некто обращается к живущим, напоминая о бренности жизни и преходящести человеческого счастья. Сама Аркадия – образ места вдали от городов, где простые люди ведут пасторальную жизнь, наполненную спокойствием и счастьем, впервые появившийся в одноименной поэме Якопо Саннадзаро.

Что касается фразы, выведенной Баали («тайны Бога укрываю»), это – отсылка к международному бестселлеру М. Бейджента, Р. Ли и Г. Линкольна «Святая Кровь и Святой Грааль» (1982), написанному в духе альтернативной истории и эзотерики на тему взаимоотношений Иисуса Христа и Марии Магдалины, - wiki.

Как и их собрат, они рассыплются в прах, стоит им покинуть пределы пещер или аббатство. Их имена – Леонардо Аузеппи, Гильермо делла Веска и Самуэль Овелон, и все они принадлежат Ордену Лилии. Они весьма искушены в тонкостях этикета смертных и политической жизни каинитов времен первого Крестового похода, но им не известно ровным счетом ничего из того, что произошло после 1099 года. (**Примечание для рассказчика:** они вполне могут обладать сведениями о тех каинитах, которые пришли в город с крестоносцами и способны поделиться знаниями о той эпохе).

Рыцари не знают, что погибнут, как только покинут аббатство или его окрестности и настроены продолжать свое вампирическое существование. Если персонажи предупредят их об этом, рыцари могут принять решение остаться в тоннелях и в таком случае станут ценными ресурсами для дальнейших хроник, разворачивающихся в городе.

- **Убить рыцарей и самим выпить кровь Малкава.** Такой поступок, наверное, самая большая ошибка, какую могут совершить герои. Выпив кровь Патриарха, фрагменты души которого порхают вокруг в поисках нового носителя, персонаж, по сути, заявит себя в качестве добровольца на эту роль. Каждому герою, который решится на такой шаг, необходимо сделать немедленный бросок на *Силу Воли со сложностью 9* (пункты собственной Силы Воли тратить нельзя). Если кто-то из персонажей решит диаблеризовать рыцарей, такой же бросок требует трех успехов. Те, кто сделают неудачный бросок или провалят его, затеряются во всеобъемлющем умопомешательстве Малкава,

полном его личных переживаний. Каждый из них начнет повторять одно число и одно слово, утратив полностью собственную личность с момента первого глотка *витэ*. По сути, они заменят Пять и его собратьев по несчастью, и им, в свою очередь, потребуется исцеление, но на этот раз Адониджа может и не пожелать помочь им. Те персонажи, кому удастся сделать удачный бросок, мгновенно приобретут постоянный Психоз (на выбор рассказчика) и, кроме того, начнут слышать шепот подсознания Малкава. С этого момента все броски этих «счастливчиков» на *Силу Воли* имеют *штраф +2* к сложности, а за каждый месяц, который персонаж проведет, ничего не делая для выправления ситуации, он теряет в сумме один кубик при любых бросках на *Ментальные атрибуты*.

Иными словами, если герои совершат эту ошибку, им необходимо будет как можно скорее исправить ее – пока они еще в состоянии это сделать.

- **Передать рыцарей Тимоти и Паулю.** Если персонажи освободят крестоносцев и сумеют сбежать с ними из аббатства, два упыря, служащие Бернарду, будут ожидать их именно там, где котерия появится («Мы просто знали, что вы пойдете именно здесь», – скажет Тимоти). Упыри попытаются взять на себя заботу о рыцарях. Если герои окажутся достаточно несообразительными, чтобы позволить им сделать это, те исчезнут, и персонажи ни узников, ни упырей, ни самого Бернарда больше не увидят. Малкавиан, само собой, не собирается позволять героям совершать диаблери над собой, и предпочтет скрыться, вместо того, чтобы выполнять свою часть сделки. Разумеется, персонажи

могут настоять на сопровождении своих трофеев через любые ловушки и засады, которые успел расставить Бернард, или даже тайком последовать за упырями монаха…

- **Убить крестоносцев, не давая им кровь Малкава.** Несмотря на то, что простое умерщвление безумных рыцарей решит текущую проблему, оно будет иметь долгосрочные последствия, с которыми также придется разбираться. Рассудок Малкава страдает от повторяющихся потрясений и выплескивает всю боль на своих мучителей. Землетрясение, которое случается сразу после гибели рыцарей, – лишь начало всех злоключений.

Иными словами, персонажи обнаружат себя в центре довольно некомфортного внимания. Любой Малкавиан, встреченный ими, начинает проявлять к ним враждебность. Персонажи – потомки Малкава впадают в самоубийственное сумасшествие, и их необходимо физически удерживать, чтобы они не покончили с собой; такая же суицидальная мания охватывает их в случайные моменты времени (по разумению рассказчика), и эти приступы могут быть преодолены только расходованием Силы Воли. Кроме того, все присутствующие при этом приступе получают те же штрафы, что и герои, выпившие кровь Патриарха и избежавшие одержимости.

Что касается фрагментов души Малкава, они, как и освобожденные ранее, начинают искать новых носителей, но в конце концов погрузятся в воды, бегущие под городом. Оттуда осколки неизбежно попадут в родник, питающий город, и будут проглочены какими-нибудь несчастными смертными. Затронутые безумием, эти люди превратятся в

непреодолимо привлекательную добычу для каинитов, и цикл смерти и безумия замкнется.

Если дойдет до худшего

Если персонажи не сумеют спасти ни один осколок души Малкава, события примут дурной оборот. Фрагменты сущности Патриарха проложат себе путь назад в город, в кровь каинитов, обитающих в нем. Подхватившие их вампиры исчезнут в подземных тоннелях, а тем временем невидимые часы отсчитывают время до повторения Кровавой Недели. Мало-помалу каиниты города начинают питать все большую враждебность по отношению друг к другу. Религиозные разногласия все чаще выливаются в открытое насилие. Споры переходят в потасовки, зачастую оканчивающиеся смертью. Примерно через десять лет город ждет новая кровавая баня, и в ней уцелевших уже не останется.

Если персонажи просто оставят выживших рыцарей в тоннелях, безумие в городе будет нарастать, но медленнее. Возможно, этот процесс займет века, но своей кульминации он рано или поздно достигнет.

Душа Пять – весьма любопытный случай. Если персонажам удастся успешно освободить оставшиеся части души Малкава, Адониджа сумеет найти и обезопасить осколок, засевший в уме Пять. Если от героев ускользнут более одного фрагмента рассудка Патриарха, Адониджа, в свою очередь не сможет поймать кусочек, доставшийся Пять, и катастрофа, описанная выше, разразится.

Джотто Вердуччи

Клан: Баали.

Сир: Антонио де Фиджио.

Натура: Фанатик.

Маска: Монстр.

Поколение: 7.

Физические: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3.

Социальные: Внешность 4 (Мерзкий тип), Манипулирование 5 (Искуситель), Обаяние 2.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Способности:

Таланты: Актерское мастерство 1, Бдительность 6 (Параноик), Атлетика 1, Рукопашный бой 3, Уворот 3, Эмпатия 1, Запугивание 2, Воровство 1, Лидерство 1, Хитрость 2.

Умения: Этикет 1, Травничество 1, Холодное оружие 1, Музыка 1, Скрытность 4 (Тихая атака).

Знания: Академические знания 3, Народная мудрость 2, Расследование 1, Знание закона 1, Лингвистика 2, Медицина 1, Оккультизм 4 (Культ ада), Политика 1.

Дисциплины: Стремительность 2, Демонизм 4, Стойкость 2, Затемнение 4, Могущество 3, Присутствие 3.

Окружение: Союзники 2, Контакты 3, Стадо 3, Ресурсы 3.

Добродетели: Убежденность 4, Инстинкты 3, Храбрость 4.

Путь: Путь Роя[26] 7.

Сила Воли: 8.

[26] Уникальный путь, которому следует большинство вампиров Баали. Подробнее о нем можно прочитать в книге «Оковы для Зверя» (Chaining the Beast), стр. 102-103.

Внешность. Этот «несвятой» святой отец высок и худ, обладает угловатым лицом и римским носом. Он носит одежды священника, но при взгляде на него неизменно приходит ощущение какой-то неправильности. Его седеющие волосы вьются, а подбородок чисто выбрит.

Подсказки для отыгрыша. Отец Джотто не любит, когда его беспокоят. Он считает свою работу важной, более важной, чем кому-либо еще известно, и он не потерпит, чтобы его прервали. Он будет вежлив или впадет в ярость, в общем, он сделает что угодно, чтобы тот, кто вмешался в его дела, убрался восвояси, чтобы отец Джотто продолжил свое любимое занятие – вынюхивание секретов Патриарха.

Саргон

Клан: Баали.

Сир: К’хстл.

Натура: Мастер выживания.

Маска: Монстр.

Становление: 1100 год н.э.

Поколение: 8.

Физические: Сила 4 (Маньяк), Ловкость 3, Выносливость 4 (Привычный к боли).

Социальные: Внешность 2, Манипулирование 2, Обаяние 2.

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 2.

Способности:

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 2, Рукопашный бой 4 (Удушение), Уворот 4 (Уклонение от удара), Запугивание 2, Хитрость 1.

Умения: Холодное оружие 3, Скрытность 1, Выживание 1.

Знания: Лингвистика 1, Оккультизм 2.

Дисциплины: Стремительность 3, Демонизм 2, Затемнение 2, Присутствие 3.

Окружение: Стадо 2, Наставник 2.

Добродетели: Убежденность 3, Инстинкты 4, Храбрость 5.

Путь: Путь Роя 7.

Сила Воли: 5.

Элиху

Клан: Баали.

Сир: Дарак.

Натура: Монстр.

Маска: Варвар.

Становление: 1078 год н.э.

Поколение: 8.

Физические: Сила 4 (Жестокий), Ловкость 3, Выносливость 4 (Крепкий).

Социальные: Внешность 2, Манипулирование 2, Обаяние 3.

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 1, Атлетика 3, Рукопашный бой 4 (Подлые удары), Уворот 2, Запугивание 4 (Угроза расправы).

Умения: Стрельба из лука 1, Холодное оружие 5 (Обращение с ножом), Выживание 2.

Знания: Народная мудрость 1, Расследование 1, Лингвистика 1.

Дисциплины: Демонизм 2, Стойкость 2, Затемнение 1, Могущество 4, Присутствие 3.

Окружение: Контакты 2, Стадо 2, Наставник 1.

Добродетели: Убежденность 2, Инстинкты 4, Храбрость 3.

Путь: Путь Роя 6.

Сила Воли: 4.

Заключение и последствия

Что будет дальше?

Если персонажи освободят душу Малкава, он погрузится в сон без новых кошмаров. Каиниты, возвращающиеся в город, отмечают значительно менее напряженную атмосферу; те, кто обладает Чтением Ауры (Прорицание 2), видят в аурах меньше агрессивных цветов и больше ярких. Хотя герои потерпят неудачу в поисках Бернарда там, где он обещался быть, они получат неожиданную выгоду: благодарность Адониджи. Несмотря на то, что старик не будет изменять своим привычкам и не позволит персонажам узнать, что он чувствует себя обязанным им, он может появиться рядом с ними во время нужды, чтобы отдать свой должок.

Малкав находится в безопасности где-то в своем уютном укрытии; как далеко не заходили бы персонажи в глубины тоннелей, они не смогут найти тело Патриарха. Они, однако, могут заметить, что с какого-то момента тоннели выглядят так, как будто они были вырублены в скале, причем неизвестные мастера работали не от поверхности, а снизу. Чересчур настойчивых персонажей поглотит лабиринт безумия, которого они не смогут покинуть и так и не узнают, сам ли Малкав почивает под городом, или там только лишь витают остатки его кровавого сумасшествия.

Власть Баали сломлена. В аббатстве еще остались несколько практически беспомощных новообращенных вампиров, пара-другая монахов-упырей и целый рой

насекомых-прислужников, но и только. Персонажи могут задаться очищением аббатства от этой мерзости, или привлечь к строению внимание местного властителя и заслужить за это его благодарность.

Раннульф сделает все возможное, чтобы покинуть город до того, как герои его настигнут. Его путь лежит в окрестности Акры, а затем он морем отправится в Венецию. Если персонажи захотят остановить Носферату, им нужно будет успеть до того, как его корабль выйдет в море. У Раннульфа множество друзей и знакомых в Святом городе, и они с радостью прикроют его отступление.

Рашид сочтет свою миссию выполненной (на данный момент), хотя может и занести персонажей в перечень своих врагов. Аиша возвращается к совей работе в лечебнице; она еще больше опасается Тремеров, но покидать город пока не желает. Дом Бернарда стоит пустой; Тимоти и Пауль воспользуются первой подвернувшейся возможностью, чтобы спалить его дотла.

Дополнительные истории

В зависимости от того, где и в каком состоянии персонажи завершат историю, из сюжета книги «Багряно-алые родники» могут проистекать десятки других историй. Разумеется, если героев постигнет неудача – частичная или полная – значит, придется выплачивать компенсации и предотвращать грядущие кризисы. В зависимости от того, каких врагов персонажи нажили себе в ходе хроники, им придется иметь дело с Рашидом, Бернардом, Адониджей и любым числом прочих обитателей Иерусалима. Их могут

преследовать за атаку на Тремеров (Мара может возжелать мести), а Рустикус – не тот враг, которого можно не принимать всерьез. С другой стороны, если пойдет слух о том, что натворили герои (а слухи пойдут, ведь шила в мешке не утаишь!), другим каинитам наверняка захочется узнать то, что известно персонажам. Конечно, кому-то эти сведения не понравятся, и этот кто-то наверняка пожелает взять дело в собственные руки…

Есть и иные варианты, например:

- Выслеживание Бернарда, который не желает больше иметь никаких дел с персонажами и ценит собственную безопасность.
- Встреча с Аишей, которая теперь обязана героям своей не-жизнью, но может оказаться опасным союзником.
- Поиски и расправа над предателем, который может настроить своих собратьев по клану против персонажей, если преследование станет слишком активным.

И так далее, и тому подобное. Если члены котерии решат покинуть Иерусалим после того, как они спасут (или не сумеют спасти) Малкава, они, конечно, смогут сделать это, но отголоски их деяний могут следовать за ними на протяжении сотен лет.

Кровь Малкава

Кровь, плавающая в сосуде Адониджи, обладает чудесными свойствами. Каинит, проглотивший одну-единственную ее каплю, полностью восстанавливает свой запас крови и может навсегда избавиться от всех своих Психозов (за исключением одного, если он – Малкавиан),

излечить все раны и недуги. Кроме того, счастливчик, которому удастся выпить эту кровь, приобретает дополнительный пункт Силы Воли и на единицу снижает свое поколение. Смертный, получивший каплю крови Малкава, становится упырем, но кровь хозяина требуется ему не чаще, чем раз в год, и только чтобы подкрепить свое состояние. Рассказчику следует знать, что этими свойствами обладают лишь конкретные капли крови, а не вообще вся кровь любого из Патриархов. Даже во сне, испытывая муки, Малкав может нарушить все известные правила.

Одна капля не может быть разделена между несколькими субъектами, она сохраняет свойства лишь в «целом» виде.

Если же персонажи попробуют покинуть город, забрав сосуд с каплями крови с собой, последствия такого шага будут ужасными. Каким-то неведомым образом весть об их ноше разнесется и станет известна каждому Малкавиану вдоль их пути; кое-кто из этих бравых ребят почтет за честь обладать кровью своего прародителя, которую умыкнули эти незнакомцы. По мере того, как сплетни расходятся, Тремеры – а им уже не терпится поэкспериментировать с любопытным веществом – тоже обо всем узнают и будут пытаться стащить или выторговать сосуд. Концентрированная мерзость, которую представляет собой кровь Патриарха, может привлечь и других чудовищ, таящихся до поры во тьме, намеревающихся уничтожить *витэ* или использовать субстанцию для собственных нужд. Оборотни также могут не отнестись благосклонно к обладателям сосуда, пересекающим их владения. Кровь взывает к крови, и, куда

бы не отправились персонажи, безумие и скорбь будут гнаться за ними так же неотступно, как ночь гонится за днем.

Приложение

Карта Святой Земли

Сверху вниз:

Тир. Один из древнейших городов на побережье Средиземного моря. В эпоху крестовых походов стал точкой отхода войск крестоносцев после битвы при Хаттине. В 1187 году армия Салах-ад-Дина осаждала город, но захватить не смогла. В 1190 году в Тире был погребен Фридрих Барбаросса. Современное арабское название города – Сур.

Акра. Также город с древнейшей историей. В 1104 году был захвачен воинами Первого Крестового похода, но в 1187 году бесславно сдан армии Салах-ад-Дина, а в 1191

году отвоеван Ричардом Львиное Сердце вновь. Был столицей основанного крестоносцами в Палестине Иерусалимского королевства. В настоящее время город носит название Акко.

Вифсаида. Располагалась к северо-западу от Галилейского моря. Согласно Новому завету, отсюда родом были апостолы Андрей, Петр и Филипп. Город также посещался Иисусом Христом, считается, что именно здесь имели место некоторые явленные Им чудеса, например, насыщение толпы пятью хлебами (Евангелие от Матфея, 14:17-21). В настоящее время от Вифсаиды остались лишь руины.

Магдала. Древний галилейский город, упоминаемый в Библии как родина Марии Магдалины, располагался на берегу Галилейского моря. В настоящее время рядом с руинами исторической Магдалы расположено еврейское поселение Мигдаль.

Галилейское море, оно же Тивериадское озеро или озеро Кинерет – пресноводное озеро на северо-востоке Израиля. В Ветхом Завете именуется «морем Хиннереф». В Новом Завете озеро и его окрестности многократно упоминаются как места, где Иисус Христос провел большую часть своего земного служения.

Хайфа. Крупный портовый город. Крестоносцы считали, что название города перекликается с именем первосвященника Каиафы, настоявшего на казни Христа. В Библии упоминается расположенная неподалеку от старого города гора Кармель, на которой жил пророк Илия, и которая считается «родиной» монашеского ордена кармелитов. До вторжения крестоносцев в 1100 году Хайфа была процветающим городом, а после – уменьшилась до размеров

рыбацкой деревни. Была вновь захвачена Салах-ад-Дином в 1187 году, а затем, в 1191 году – Ричардом.

Назарет. Священный для христиан город, где, согласно Евангелию, совершилось Благовещение, прошли детство и юность Иисуса Христа. В результате Первого Крестового похода стал первой столицей крестоносцев. После битвы при Хаттине вернулся под контроль мусульман, а крестоносцы и успевшие обосноваться в городе священнослужители были вынуждены его покинуть. Город и его окрестности отмечен множеством христианских святынь и церквей; это самый «христианский» город Израиля и единственный город в стране, где официальным выходным днем является воскресенье.

Нетания. Город примерно на полпути между Тель-Авивом и Хайфой, крупнейший израильский курорт на побережье Средиземного моря. Основан в 1929 году как сельскохозяйственное поселение, и назван в честь Натана Штрауса, американского бизнесмена, пожертвовавшего на развитие города около 2/3 своего состояния. По понятным причинам в эпоху крестоносцев как город не существовал.

Тель-Авив. Эта современная городская агломерация, по сути, располагается вплотную к территории, занимаемой Яффой – городом, известным с XVIII век до н.э. Был крупным торговым, портовым и укрепленным городом. Именно в Яффу прибывали корабли с крестоносцами и паломниками. Захватив Яффу в 1100 году, крестоносцы изгнали из нее мусульман и иудеев. В дальнейшем город повторил судьбу Хайфы, Тира и Акры. В 1192 году в Яффе был заключен договор о трехлетнем перемирии между Салах-ад-Дином и Ричардом. В 1268 году султан Баибарс, опасаясь новых крестовых походов, разрушил

город до основания. В 1909 году рядом возводится Тель-Авив, а в 1950 году его и старую Яффу объединили в единую агломерацию.

Иерихон. Древний город, расположенный к северо-западу от Мертвого моря. К западу от города находится гора Каранталь, на которой, по преданию, Иисус постился сорок дней, искушаемый дьяволом. В эпоху Крестовых походов город был захвачен и отстроен после разорения, устроенного арабами. В 1187 году, после битвы при Хаттине Иерихон вновь попал в руки мусульман и с тех пор медленно угасал.

Вифлеем. Еще один священный для христиан город, по преданию, в окрестностях Вифлеема родился Иисус Христос. Согласно Ветхому Завету, здесь же родился и был помазан на царство царь Давид. Освобождение из-под владычества мусульман Вифлеема, Назарета и Иерусалима было официальной целью Крестовых походов. Был захвачен в 1099 году, а в 1187 году отвоеван обратно войсками Салах-ад-Дина.

Ашкелон. Город на побережье Средиземного моря, известный как крупный торговый город и порт еще за 2000 лет до н.э. Около Ашкелона к побережью выходила сухопутная часть Дороги специй и дороги благовоний. Войска Первого Крестового похода разбили арабов, владевших городом, но, поскольку их предводители не договорились между собой о разделе Ашкелона, он остался в руках мусульман. В 1191 году Салах-ад-Дин приказал разрушить город, чтобы лишить крестоносцев морской базы. В 1192 году Ричард отстроил город. По легенде, копье Св. Георгия, которым он заколол дракона, называлось Аскалон (транскрипция названия города на языке латинян).

Хеброн (Хеврон). Крупнейшее поселение на Западном берегу реки Иордан, один из древнейших городов мира. В Хевроне находится так называемая Пещера Патриархов (Пещера Махпела) – согласно легенде, место захоронения Авраама, Исаака и Иакова с женами. Это место почитается как христианами, так и иудеями, и мусульманами. Захвачен воинами Первого Крестового похода в 1099 году и возвращен в руки мусульман в 1187 году, затем вновь отбит Ричардом. В настоящее время поделен на два сектора (палестинский и еврейский).

Беэр-Шева (Вирсавия). Город упоминается в Ветхом Завете как место, где Авраам и Исаак вырыли колодцы (т.е. обустроили дома). Здесь же, по преданию, укрывался пророк Илия, когда царица Иезавель приказала его казнить. Последними обитателями Беэр-Шевы были византийцы, покинувшие город после завоевания Палестины арабами в VII веке н.э. С тех пор и до восстановления города оттоманами в конце XIX века он лежал в руинах, постоянных поселений здесь не было.

Димона. Также один из «новых» городов, основанный в 1950 году. Название его, однако, взято из Ветхого Завета (Книга Иисуса Навина, 15:21-22), но находился ли библейский город на месте современного поселения – неизвестно.

Содом. Легендарный библейский город, по преданию, находившийся к востоку от Хеврона, около Мертвого моря. Точное географическое положение неизвестно. Возле Мертвого моря расположена Содомская гора, уникальное образование из каменной соли, но имеет ли она отношение к

человеческому поселению, и существовало ли это поселение в реальности, неизвестно.

Эйн-Яхав. Поселение, выросшее из сельскохозяйственной станции, основанной в 1950 году. Названо по имени источника Яхав. В бронзовом веке в холмах неподалеку находились медные копи.

Эйлат и Акаба. Древние города у места впадения реки Иордан в Красное море, существовавшие, по библейским преданиям, еще при царе Соломоне. В эпоху империи Омейядов (VII-IX вв.) здесь находилось процветающее торговое поселение, которое арабы называли Айла, руины которого находятся неподалеку от современного города. Крестоносцы возвели здесь крепость, названную Акаба по местному селению. Она была захвачена Салах-ад-Дином в 1187 году, но, в отличие от многих других городов Святой Земли, обратно в руки христиан не перешла. В некоторых сказках «Тысячи и одной ночи» говорится, что Синдбад отправился в свои путешествия из порта Айла.

Карта Иерусалима

1. **Ворота в город.** Во времена крестоносцев в город вели четверо ворот, по числу сторон света (Дамасские, Золотые, Сионские и Яффские). Остальные ворота (всего их насчитывается, по разным источникам, от 8 до 11), выстроены после захвата Иерусалима турками-османами по приказу Сулеймана I Великолепного. По легенде, Сулейман увидел вещий сон, в котором ему было сказано, что на город и на него самого нападет пара диких львов, если он не выстроит вокруг города стену. Исключение составляют Новые ворота, которые пробиты в стенах Старого города только в 1898 году. Кроме того, комплекс Храмовой горы имел собственную систему стен и ворот в них, практически все они сейчас замурованы. В настоящее время открыто 7 ворот, ведущих в Старый город.

а) **Дамасские ворота** (другое название – Шхемские). Ведут в Мусульманский квартал, но по сути, находятся на условной границе между ним и Христианским кварталом. Арабское название этих ворот – Баб аль-Амуд (ворота Столба), предположительно, из-за установленных рядом римских мемориальных колонн. Одновременно со строительством новых въездов в Иерусалим султан Сулейман распорядился перестроить и все старые, в том числе и Дамасские, ворота.

б) **Ворота Ирода** (другое название – Цветочные). Ведут в Мусульманский квартал. При султане Сулеймане на месте ворот находился лишь узенький проход, который был перестроен в полноценный въезд только в 1875 году. Арабское название ворот – Баб аль-Захр (Цветущие, из-за украшений в виде цветочного орнамента), или Баб ас-Сахира (ворота Лунатиков), из-за того,

что рядом находится кладбище Лунатиков («тех, кто не спит ночью» - намек на последующее воскрешение). В 1099 году именно через брешь на месте будущих ворот Ирода в город ворвались крестоносцы.

в) **Львиные ворота** (Гефсиманские, ворота Девы Марии, Овечьи). Ведут в Мусульманский квартал. Основное название получили из-за украшающих свод изображения пантер. Согласно легенде, именно через Львиные ворота Иисус вошел в Иерусалим перед казнью. Арабское название – Баб эль-Гор, Баб эль-Ситти Мариам.

г) **Золотые ворота.** Ведут прямо в комплекс Храмовой горы. Считается, что через них Иисус впервые вошел в Иерусалим. В период Византийской империи ворота были открыты; через них византийский император Ираклий намеревался торжественно въехать в город после победы над персами. Когда императорский поезд приблизился к воротам, створки сами собой закрылись, и прозвучал голос с неба: «Иисус вошел в эти ворота скромно, так же надлежит [войти] императору». Ираклий спешился и снял обувь, и ворота, опять же сами, распахнулись перед ним. Крестоносцы открывали эти ворота дважды в год: на Пасху и в день памяти об императоре Ираклии. Согласно иудейской традиции, именно через них в город войдет Мессия. По легенде, чтобы этого не произошло, султан Сулейман распорядился заложить ворота камнем, а землю сразу за воротами отдал под кладбище.

д) **Мусорные ворота** (Навозные ворота). Ведут в Еврейский квартал. Предполагается, что изначально это была просто брешь в стенах, через которую из города выносили мусор и

помет животных, а также изгоняли неизлечимо больных. Арабское название – Баб эль-Магарбех (ворота мавров), так как при строительстве укреплений при султане Сулеймане население города пополнилось мусульманами – уроженцами Северной Африки.

е) **Сионские ворота** (они же врата Давида). Ведут в Армянский квартал. Расположены рядом с гробницей царя Давида, отсюда и второе название, в том числе и арабское (Баб ан-Наби Дауд). Были выстроены на месте более древних ворот. Дорога от Сионских ворот ведет к святыням на горе Сион, отсюда основное название.

ж) **Яффские ворота**. Ведут в Армянский и Христианский кварталы. От этих ворот шла дорога, связывающая Иерусалим с Яффой, а также дорога на Хеврон и Вифлеем. Створ этих ворот выполнен в виде буквы «Г», это сделано с целью замедлить темп атакующей армии. По легенде, именно через Яффские ворота в Иерусалим войдет его последний завоеватель. Арабское название ворот – Баб эль-Халиль (ворота друга).

з) **Новые ворота** (ворота Хамида). Ведут в Христианский квартал. Выстроены по распоряжению османского султана Абдул-Хамида II, чтобы облегчить вход в город и связать Старый город с новыми кварталами за стеной. Арабское название – Баб аль-Джедид (буквальный перевод: «новая дверь»).

2. Исторические кварталы города.

а) **Мусульманский квартал.** Самый крупный и густонаселенный сектор города, занимает северо-восточную его часть. Сложился в период правления Ирода Великого. После

захвата города крестоносцами в квартале были размещены многочисленные христианские церкви, в том числе базилика Св. Анны. В мусульманском квартале начинается Via Dolorosa (лат. «скорбный путь») – улочка, по которой Иисус нес свой крест к месту распятия.

б) **Еврейский квартал.** Юго-восточная часть Иерусалима, третий по величине сектор города, зато самый древний. Изначально на этом месте располагался Верхний город, и здесь селилась исключительно знать. В XV веке в городе осело множество евреев, изгнанных из Испании в результате Реконкисты. В Еврейском квартале расположена Стена плача.

в) **Армянский квартал.** Расположен в юго-западной части Иерусалима, самый маленький сектор города. Несмотря на то, что армяне исповедуют христианство, Армянский квартал исторически отделяется от Христианского. Армянское царство было первой страной, признавшей христианство государственной религией, и армянские христиане – первые паломники, начавшие селиться в пределах Старого города. В Армянском квартале расположены церковь Масличного древа и собор Св. Иакова – центр армянской патриархии в Иерусалиме.

г) **Христианский квартал.** Возник в IV веке после того, как христианство стало официальной религией Восточной Римской империи. Занимает северо-западный сектор города. На его территории расположено более сорока храмов и церквей различных христианских конфессий, в том числе главная христианская святыня – Храм Гроба Господня.

д) **Храмовая гора.** Арабское название – Харам аш-Шариф. Это холм в юго-восточной части города, вершина которого представляет собой обнесенную стенами прямоугольную

площадь, возвышающуюся на остальным Иерусалимом. Это наиболее священное место для иудаизма и третье по значимости для ислама. На территории Храмовой горы находился Храм Соломона и, позднее, Второй Иерусалимский Храм. Здесь же, согласно иудейской традиции, будет стоять Третий Храм. Храмовая гора отождествляется с горой Мориа, на которой Бог указал Аврааму принести в жертву своего сына Исаака. Согласно мусульманской традиции, именно на Храмовой горе расположен Камень Основания, с которого пророк Мухаммед совершил свой Ночной полет в сопровождении ангелов.

3. Святыни и достопримечательности

а) **Храм Гроба Господня.** Главная святыня христиан всего мира. Храм выстроен на месте Голгофы, или Лысого холма, где, по христианской традиции был распят, погребен и на третий день воскрес Иисус Христос. Это место почиталось христианами даже тогда, когда Иерусалим подвергся полному разрушению римлянами в 70 г. н.э. В IV веке византийская вдовствующая императрица Елена после вещего сновидения организовала раскопки, в результате которых была обнаружена пещера, а в ней – Животворящий Крест, четыре гвоздя и табличка с аббревиатурой «INRI» («Иисус Назаретянин, Царь Иудейский»). На месте находок и был заложен первый Храм Гроба Господня. Богослужения в храме не прерывались даже после захвата города арабами.

б) **Гробница царя Давида** находится на горе Сион на нижнем этаже здания, возведенного крестоносцами. На верхнем этаже здания расположена Сионская горница – место,

где состоялась Тайная Вечеря. Скорее всего, сама гробница представляет собой кенотаф, а сам Давид захоронен в Кедронской долине, где и все остальные правители Царства иудейского. Собственно о Сионе как о месте погребения царя Давида речь пошла в XII веке, уже в ходе Крестовых походов, а до того здесь были просто руины церкви византийской эпохи, снесенной арабами.

в) **Вифезда, или Овчая купель**. Расположены в Мусульманском квартале Иерусалима. Согласно Евангелия от Иоанна, вода из купальни Вифезды считалась чудодейственной, а возле самой купели Иисус явил одно из своих чудес – исцеление расслабленного. Вифезда, по различным источникам, это: два водоема, вырытые в русле реки Бейт Зейда, либо водоем возле церкви Св.Анны, либо вообще источник с прудом в Кедронской долине, за пределами Старого города. На карте из книги отмечен второй вариант местоположения купели.

г) **Базилика Св. Анны.** Расположена в Мусульманском квартале, возле Львиных ворот. Это католическая церковь, восставленная над местом, где находился дом Свв. Иоакима и Анны. В этом доме, по преданию, которого придерживаются и православные, и католики, родилась Дева Мария. Церковь несколько раз разрушали и отстраивали; в 1099 году крестоносцы основали здесь монастырь, а в 1130 году дополнили его большой церковью. В 1192 году Салах-ад-Дин, захватив город, преобразовал церковь в медресе.

д) **Стена плача.** Самое священное место в традиции иудаизма. Сохранившаяся часть Стены плача – западный сегмент опорной стены, окружавшей Храмовую гору. Местом молитвы

Стена стала после разрушения Храма, когда евреи стали собираться здесь, чтобы оплакать уничтоженную святыню и молить Бога о возрождении Израиля, отсюда и название. После молитвы верующие обычно оставляют записку с просьбой к Господу, помещая ее меж камней Стены.

е) **Мечеть Купол Скалы и мечеть аль-Акса**. После захвата Палестины арабами по распоряжению халифа Абдул аль-Малика над Камнем Основания был воздвигнут Купол Скалы (араб. Куббат ас-Сахра), чья позолоченная крыша высится над городом. Мечеть аль-Акса (дословно – «самая отдаленная мечеть») возведена в VII веке на месте, с которого пророк Мухаммед вознесся на небо. Крестоносцы превратили Купол Скалы в Храм Господа (Templum Domini), а мечеть Аль-Акса в Храм Соломона (Templum Solomonis). Здесь был основан орден Тамплиеров, называемый также, в честь этой церкви, орденом «Бедных Рыцарей Храма Соломона». Купол Скалы с крестом, установленным на его золотой крыше, стал символом Иерусалимского королевства, основанного крестоносцами.

Уважаемые читатели, если в ходе прочтении перевода вы встретили ошибки перевода, опечатки, неточности или что-то еще требующее исправления, пожалуйста, сообщите об этом составителю. Сделать вы это можете по почте - ivanov.alex56@yandex.ru

Заранее больше спасибо!